ВИДЕО НА DVD **CRYSIS** МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

ИГРОМАНИЯ 05

МЕГАПОСТЕРЫ
- TOMB RAIDER: LEGEND
- THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

МАЙ (104) 2006

4 ИГРОВЫЕ НАКЛЕЙКИ

DVD №1 В МИРЕ

240 СТРАНИЦ

СВЫШЕ 350 ИГР В НОМЕРЕ И НА DVD

ОБЛОЖКА: TITAN QUEST

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

HALO 2
ПЕРВАЯ ИГРА НА WINDOWS VISTA!

В РАЗРАБОТКЕ
- MEDIEVAL II: TOTAL WAR
- THE WITCHER
- STRANGEHOLD

ВЕРДИКТ
- THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
- THE GODFATHER
- TOCA RACE DRIVER 3

ИЗ ПЕРВЫХ РУК
TITAN QUEST

НА DVD

СДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»:
- MORROWIND — МОДИФИКАЦИЯ «ОСТРОВ МЕРТВЕЦОВ»
- WARCRAFT III — КАРТА «РИМСКАЯ ИМПЕРИЯ»
- UT2004: BALLISTIC WEAPONS — НОВОЕ ОРУЖИЕ И СОВРЕМЕННАЯ ГРАФИКА
- NHL 06: РОССИЙСКАЯ ХОККЕЙНАЯ ЛИГА 2006 — ИГРАЕМ ЗА НАШИХ!
- HALF-LIFE 2: SUBSTANCE — АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ ДОКТОРА ФРИМЕНА

9 771560 258019 06005 >
ЖУРНАЛ С DVD

ВИДЕОМАНИЯ
- GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
- SPORE

ИГРОСТРОЙ
- КАК СОЗДАЮТСЯ
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

ИГРА В ОНЛАЙНЕ
- **ЖДЕМ:** WOW: THE BURNING CRUSADE
- **ИГРАЕМ:** ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ О GUILD WARS

ИГРОМАНИЯ: SPECIAL
- ЧТО ТАКОЕ МАШИНИМА?

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
- ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
- EX MACHINA • FIFA 06 • NHL 06
- NEED FOR SPEED: MOST WANTED
- STUBBS THE ZOMBIE • КОРСАРЫ III
- МАГИЯ КРОВИ • СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ
- PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
CeBIT 2006 – СВЕЖИЕ НОВИНКИ ИЗ МИРА ЖЕЛЕЗА

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
ОБЗОР ПРОГРАММ ДЛЯ РЕЗЕРВНОГО КОПИРОВАНИЯ

СВЫШЕ 8 ГБ НА ДВУХСЛОЙНОМ DVD

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

game master

intel
Pentium® 4 HT
inside™

...ОРУЖИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Надежная клавиатура
и геймерская мышь уже в комплекте!

Неуязвимость, которая достигается с компьютером Excimer™ Game Master на базе Процессора Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT, превращает любое сражение в самопознание, а пределы возможного перестают существовать...

ЭКСИМЕР™ Game Master

Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
(2 МБ, 3.2ГГц, 800МГц)
Mb MSI 915 Combo 2-F
ОС Microsoft® Windows® XP Media Center Edition (Rus)
Память DDR2 DRAM 1ГБ 533 МГц PC-4200/4300
Видео NVIDIA 6800-GS256E
Card Reader 6 in 1
Жесткий диск 160ГБ,
SATA-300, 7200rpm, 8МБ Привод DVD±RW
Порт FireWire
+
Антивирус

excimer
www.excimer.com

Компания Эксимер рекомендует
лицензионную ОС Microsoft® Windows® XP

Web: www.excimer.com/gamemaster/

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ

Обозначения Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Intel, , Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Core Inside, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

ASUS рекомендует Windows® XP Professional

intel
Centrino® Duo

Где бы Вы ни находились

ASUS
Rock Solid · Heart Touching

www.asus.ru

Ноутбуки ASUS на базе мобильной технологии Intel® Centrino® Duo

ASUS, ведущий изготовитель высокопроизводительных ноутбуков, представляет 5 ноутбуков на базе новейшей технологии Intel для мобильных ПК. Ноутбуки ASUS A6Ja, A7J, V6J, W5F и W2Jc, оснащенные двухъядерными процессорами, обеспечивают высочайшую производительность и долгое время автономной работы.

Смотрите ТВ-программы без проводов, когда и где угодно

W2Jc

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
  - Intel® Core™ Duo Processor T2000 серии
  - Чипсет Intel® 945PM Express Chipset
  - Беспроводное соединение Intel® PRO/Wireless 3945ABG
- ОС: Microsoft® Windows® XP
  - Home
  - Professional
- 17" WSXGA+ LCD, Color Shine, ZBD
- ATI Mobility Radeon X1600 256M6
- Bluetooth V2.0+EDR 10/100/1000 Ethernet
- TV-тюнер аналоговый + цифровой DVB-T
- 36.4 x 26.4 x 3.2см, 3.4 кг

Встроенная веб-камера для проведения беспроводных видеоконференций

A7J

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
  - Intel® Core™ Duo Processor T2000 серии
  - Чипсет Intel® 945PM Express Chipset
  - Беспроводное соединение Intel® PRO/Wireless 3945ABG
- ОС: Microsoft® Windows® XP
  - Home
  - Professional
- 17" широкоформатный, Color Shine, технология ASUS Splendid
- ATI Mobility Radeon X1600 256 M6
- Встроенная камера с разрешением 1.3 мегапикселя
- 4 динамика и цифровой процессор звука (DSP)
- Bluetooth V2.0+EDR
- 40.5 x 31.4 x 3.8 см, 4.1 кг

W5F

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
  - Intel® Core™ Duo Processor T2000 серии
  - Чипсет Intel® 945GM Express Chipset
  - Беспроводное соединение Intel® PRO/Wireless 3945ABG
- ОС: Microsoft® Windows® XP
  - Home
  - Professional
- 12.1" WXGA Color Shine & Crystal Shine LCD
- Bluetooth V2.0+EDR
- Встроенная вращающаяся (180°) камера 1.3 мегапикселя
- 30.5 x 22 x 3.1см, 1.75 кг (6-ячеечная батарея)

A6Ja

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
  - Intel® Core™ Duo Processor T2000 серии
  - Чипсет Intel® 945PM Express Chipset
  - Беспроводное соединение Intel® PRO/Wireless 3945ABG
- ОС: Microsoft® Windows® XP
  - Home
  - Professional
- 15.4" WXGA Color Shine LCD
- ATI Mobility Radeon X1600 с поддержкой ATI HyperMemory™ 512 M6
- Встроенная камера с разрешением 1.3 мегапикселя
- 10/100/1000 Ethernet, Bluetooth V2.0+EDR
- 35.4 x 28.4 x 3.5см, 2.85 кг

Тонкий и легкий ноутбук - превосходная мобильность

V6J

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
  - Intel® Core™ Duo Processor T2000 серии
  - Чипсет Intel® 945PM Express Chipset
  - Беспроводное соединение Intel® PRO/Wireless 3945ABG
- ОС: Microsoft® Windows® XP
  - Home
  - Professional
- 15" SXGA+, LCD ZBD, Splendid
- NVidia GeForce Go7400 128 M6/512 M6 с TurboCache™
- 10/100/1000 Ethernet, Bluetooth V2.0+EDR
- 33.1 x 27.2 x 2.54 ~ 3см, 2.55кг (6 яч. бат.)

Всемирная гарантия 2 года

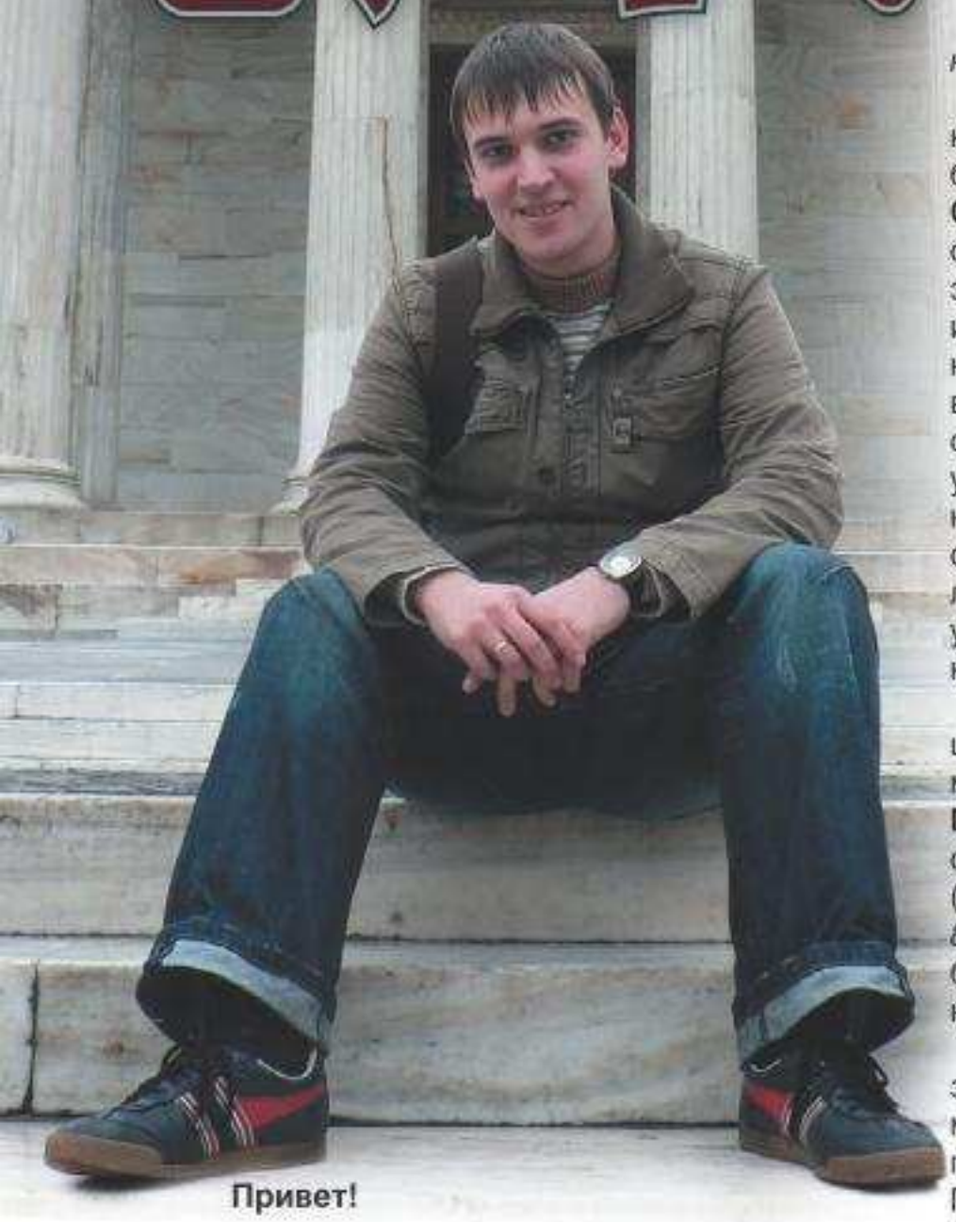
Горячая Линия ASUS: **(095) 23-11-999**

Москва: Армада-РС (495) 641-04-24, Артрон (495) 789-85-80, Avakom M (495) 784-67-36, Avanta PC (495) 954-54-22, Белый Ветер (495) 730-30-30, ForceComp (495) 775-66-55, ION (495) 729-57-10, **NEXUS** (495) 928-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Портком (495) 101-33-64, Респект (495) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (495) 500-03-05, SMS (495) 956-12-25; СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58; Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23; **Санкт-Петербург:** Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, Портис (3912)514-73-36; **Новосибирск:** НЭТА (3832)16-33-11, Техносити (3832) 125-333; **Ростов-на-Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668, Поиск (863)250-13-00; **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53; **Томск:** Интант (3822) 41-55-32; **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33; **Челябинск:** Японская электроника (3512) 247-47-47; **Уфа:** Кламас (3472)912-112, Форте VD (3472)600-000; **Хабаровск:** Anykey (4212) 328-155

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, the Centrino logo, the Intel logo and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

ИГРОМАНИЯ

05 МАЙ (104) 2006



Привет!

Помните, друзья, все те мрачные пророчества, которые то и дело появлялись на страницах «**Игромании**» последние пару лет? Ну, о том, что в будущем власть на земле захватят уберкорпорации, маркетинг и пиар станут главными инструментами гейм-дизайна, а игры будут выходить одинаково хорошими, скучно интересными и стерильно хитовыми? Так вот, поздравляю. Это самое будущее наступило и, похоже, на этот раз уже окончательно.

Не верите? Ну, давайте для примера посмотрим на те рецензии, что у нас есть в этом номере. Вот, скажем, великая, могучая и никем непобедимая **The Elder Scrolls IV: Oblivion** (*стр. 64*). Не спорю, это действительно идеальная ролевая игра образца 2006 года. Продуманная, глубокая, захватывающая, невероятно красивая. Однако обратите внимание на такой вопиющий факт: разработчики едва ли воплотили в ней и половину того, что когда-то обещал их PR-департамент. Игра получилась ничуть не революционной, но добротно собранной и крепко сколоченной. Как такой, знаете, пионерский скворечник.

Или вот идем дальше по разделу R&S — **The Godfather** (*стр. 68*), о котором уже так много. Что и требовалось доказать: от Фрэнсиса ибн Форда Копполы и его душераздирающей мафиозной саги в игре не осталось практически ничего. То есть великий режиссер, когда-то с проклятьями выбегавший из офиса **Electronic Arts**, оказался прав. Разработчики просто взяли его персонажей и заставили их без разбора бить друг другу морды. Получилось это, впрочем, весьма неплохо и с огоньком но… без творческой искры, что ли. Без *души*.

Что у нас дальше? О, **Tomb Raider: Legend** (*стр. 76*), вот уж «стерильный хит» как он есть. В этой игре все хорошо — и графика, и динамика и, конечно же, Лара… Но только вот беда — в *точно то же самое* мы играли еще восемь лет назад.

Наверное, практически единственным исключением из всех «одинаково хороших блокбастеров» стал **Call of Cthulhu: The Dark Corners of the Earth** (*стр. 72*). Хотя на блокбастер он тянет с очень большой натяжкой — позавчерашняя графика, вчерашний стэлс-экшен и тому подобные рудименты явно не сегодняшнего дня. Однако! В этой игре есть *атмосфера*, внутри у Call of Ctulhu бьется настоящее, живое сердце авторского гейм-дизайна. Так что неудивительно, что сразу после релиза ее компания-разработчик — **Headfish Production** — скоропостижно приказала долго жить. Шесть лет разрабатывать некоммерческий продукт — увольте, в сегодняшнем мире ни один издатель не даст на это денег. Такие дела.

Впрочем, в сегодняшнем «Вердикте» хороших игр явно хватает. Не пропустите, например, хардкорный автосимулятор **ToCA Race Driver 3** (*стр. 86*), игру редкого ныне градостроительного жанра **Tycoon City: New York** (*стр. 82*) и весьма милый квест **Keepsake** (*стр. 84*). Игры эти пусть и не стопроцентно «блокбастерные», но они определенно заслуживают вашего самого пристального внимания.

Из других новостей. Помимо обилия релизов, этот месяц был богат и на всевозможный мировой эксклюзив. Так, ваш покорный слуга в подотчетный период успел съездить в страну Грецию, где провел целый день один на один с игрой **Titan Quest**. Не буду долго распинаться по этому поводу, но если коротко: если вы все еще ждете **Diablo III** (который, кстати, до сих пор официально не анонсирован), то можете больше не беспокоиться. Titan Quest — это *идеальное* Diablo наших дней и уже без пяти минут сложившийся хит. Душераздирающие подробности ищите на *стр. 30* в нашей обновленной (мы как обычно ждем ваших отзывов по этому поводу) рубрике «**Из первых рук**». Там же, неподалеку вы также найдете еще один прелюбопытнейший и преэксклюзивнейший материал со всеми самыми свежими подробностями о разработке пресловутого **Jagged Alliance 3D** (*стр. 34*) — сильно ожидаемого продолжения некогда культовой игры. В общем, не проходите мимо.

Теперь о журнальных нововведениях. Если вы откроете этот номер на дальней *238 странице*, то наверняка заметите кое-что любопытное. Нашу новую рубрику… или не рубрику даже, а как это сказать… Словом, откройте лучше номер на *238 странице* и посмотрите сами, что это такое. Но хотим заранее предупредить: мнение всех авторов этой самой рубрики вовсе необязательно должно совпадать с мнением редакции «Игромании» (даже если один из авторов — ее главный редактор).

И последнее. Как мы уже предупреждали раньше, начиная с этого номера «Игромания» полностью переходит на DVD-комплектацию, а старые добрые два компакта навсегда уходят в прошлое. Так что отныне спрашиваете во всех аптеках города единственно верный убойный комплект «Игромания» + DVD №1 в мире. Не ошибетесь.

На этой оптимистичной ноте прощаюсь с вами до следующего месяца и следующего номера. Счастливо!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варнавский
Редакторы
Алексей Макаренков, Николай Арсеньев
Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Анна Полянская
Программинг сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстрыгин
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Денис Недыпич, Сергей Ковалев
Серей Лянге, Николай Никашин, Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

CD и DVD
Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ
ООО "Издательский дом "ТехноМир"
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Екатерина Столповская (ametist@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (495) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Овчаренко (ovcharenko@igromania.ru)
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО «Авитон-Пресс»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 642-87-80
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Анастасия Муравьева, Давид Мурадян,
Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. **(495) 231-2365**
Тел./факс **231-2364**
e-mail журнала: **MANIA@IGROMANIA.RU**
сайт: **WWW.IGROMANIA.RU**

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь к нам по e-mail — *mania@igromania.ru*.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс",
тел.: (495) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

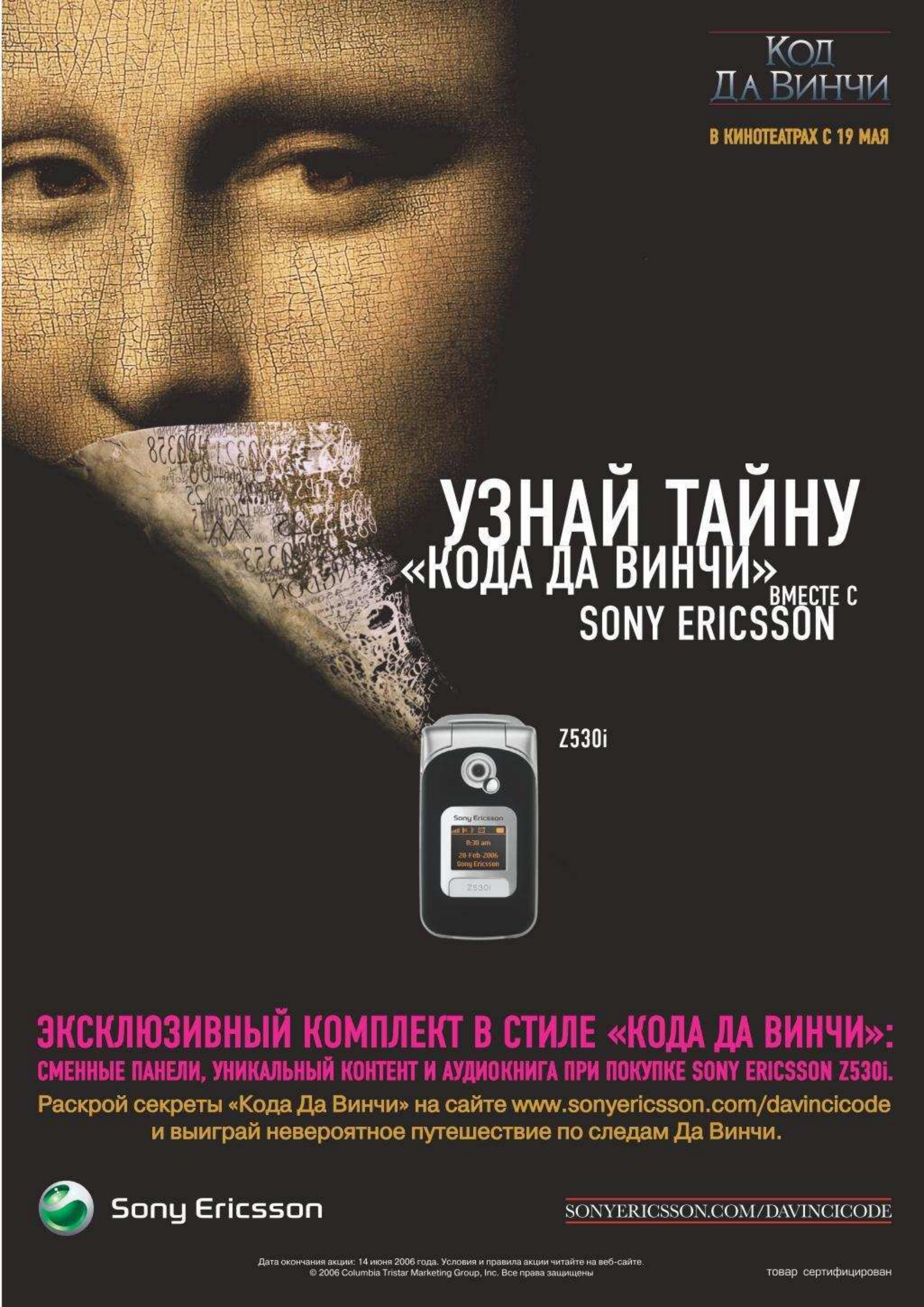
© «Игромания», 1998-2006.

Тираж 176,500.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail — *mania@igromania.ru* либо по телефонам редакции.

ПОДПИСКА

Информацию о том, как можно подписаться на «**Игроманию**» в России и в 90 других странах мира, смотрите на **DVD** в разделе «**Инфоблок/Подписка**» или по адресу ***www.aviton-press.ru/podpiska.php***


Код Да Винчи
В КИНОТЕАТРАХ С 19 МАЯ
УЗНАЙ ТАЙНУ
«КОДА ДА ВИНЧИ»
ВМЕСТЕ С
SONY ERICSSON
Z530i
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ КОМПЛЕКТ В СТИЛЕ «КОДА ДА ВИНЧИ»:
СМЕННЫЕ ПАНЕЛИ, УНИКАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ И АУДИОКНИГА ПРИ ПОКУПКЕ SONY ERICSSON Z530i.
Раскрой секреты «Кода Да Винчи» на сайте www.sonyericsson.com/davincicode
и выиграй невероятное путешествие по следам Да Винчи.
Sony Ericsson
SONYERICSSON.COM/DAVINCICODE
Дата окончания акции: 14 июня 2006 года. Условия и правила акции читайте на веб-сайте.
© 2006 Columbia Tristar Marketing Group, Inc. Все права защищены
товар сертифицирован

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 6-13

Новостной меридиан 6
Даты выхода игр 12
Даты выхода игровых фильмов 12

CD-МАНИЯ 14-27

Игровая зона * Веселости * Машина времени
Патчи * Демоблок * Всякое разное 14

ВИДЕОМАНИЯ 28-29

Репортажи * Pre-portview * Xbox 360: Игры 28

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 30-35

Titan Quest 30
Jagged Alliance 3D 34

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 36-53

В разработке: первый взгляд
Хроники Тарра: Призраки звезд * Micro Machines V4 36
Империя превыше всего 37
Winterheart's Guild * Бельтион: По ту сторону ритуала 38
BioShock 39
The Settlers II Remake * Вертолеты Вьетнама: UH-1
CivCity: Rome * Sid Meier's Railroads! 40
В разработке: будем ждать?
Medieval II: Total War 42
Tortuga: Two Treasures 44
Supreme Commander 46
The Witcher 48
Fallen Lords: Condemnation 50
Stranglehold 52

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 54-55

Храбрые Гномы: Крадущиеся тени 54

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 56-59

Halo 2 56

R&S: ВЕРДИКТ 60-102

Рейтинговая система «R&S: Вердикт» 60
Cabela's Outdoor Adventure 2006 * Ice Age 2: The Meltdown 61
CSI 3: Dimensions of Murder * Loco Mania 62
RTL: Ski Jumping 2006 * Бумер 2 63
Вердикт: дождались!
The Elder Scrolls IV: Oblivion 64
The Godfather 68
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth 72
Tomb Raider: Legend 76
Commandos: Strike Force 78
REFUZE. Атака брака 80
Tycoon City: New York 82
Keepsake 84
ToCA Race Driver 3 86
L.A. Rush 88
LADA Racing Club 90
Ford Street Racing 92
Empire Earth II: The Art of Supremacy 94
Жесть 96
Act of War: High Treason 98
Th3 Plan 100
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate 102

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 104-108

Отечественные локализации
Impossible Creatures * Need for Speed Underground
Need for Speed Underground 2 * Star Wars: Empire at War 104
The Sims 2 * The Sims 2: Университет * Земля мертвых:
Дорога к Фиддлерз Грин (Land of the Dead: Road to Fiddler's Green)
Разборки в стиле кунгфу (Rag Doll Kung Fu) 106
Даты выхода локализаций и отечественных проектов 108

ИГРА МЕСЯЦА 110-112

Итоги голосования за период с мая 2005 по февраль 2006 110
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор 111
«Игромания» рекомендует 112

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 114-117

Круглые сутки «Игромания» отвечает на ваши вопросы по играм 114

GAME OVER? 118

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 118

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 120-153

Железные новости 120
События
Репортаж с CeBIT 2006 122
Теория
Технология ЭЛТ возрождается из пепла 128
Тестирование
Недорогая 5.1-акустика 130
MP3-плееры с HDD 134
Антикварная лавка
История компании 3Dfx 138
Железные новинки
Самое свежее железо отечественного рынка 140
Цифровая жизнь
Последние новинки из мира цифровой техники 144
Новая линейка
Новая линейка от Acorp 146
Компьютер в сборке
Игровая станция Фронт ПК T-90 306 от компании «Фронт ПК» 148
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 150
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы 152

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 154-161

Практика
Обзор бенчмарков. Часть 2 154
Программы-читалки 156
Утилиты для резервного копирования 158
Софтверный набор
Гвоздь набора * Свежатина! * Игроманский стандарт 160

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

50 Cent: Bulletproof 115
Act of War: High Treason 98
Age of Conan 202
Age of Empire III 7, 18, 116, 162, 180
Age of Empires III: The WarChiefs 7
Aliens vs. Predator 27
Aliens vs. Predator 3 114
Alone in the Dark 8
Amped 3 117
Anachronox 187
Ancient World Online 202
AquaNox 114
Auto Assault 12, 115
Baldur's Gate II 202
Battlefield 1942 8
Battlefield 2 174
Battlefield 2142 6
Battlezone 2: Combat Commander 27
Beowulf 13
Beyond Good & Evil 8
BioShock 39
Black & White 2 .....20, 27
Black & White 2: Battle of the Gods 6
Black Buccaneer 12
Black 115
Blazing Angels: Squadrons of WWII 117
Blitz: The League 114
Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day 115
Burnout Revenge 117
Cabela's Outdoor Adventure 2006 61
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth 8, 72
Call of Duty 2 .....25, 117
City Life 24, 27
CivCity: Rome 12, 40
Civilization IV 16
Civilization IV: Warlords 12
Clive Barker's Undying 114
Colin McRae Rally 116
Colin McRae Rally 04 116
Colin McRae Rally 2005 116
Command & Conquer: Generals — Zero Hour 22
Commandos: Strike Force 78
Condemned: Criminal Origins 12, 117
Counter-Strike 8, 26, 114, 115, 214
Counter-Strike: Source 27
Crashday 16, 216, 218
Crysis 28
CSI 3: Dimensions of Murder * Loco Mania 62
Dark Messiah of Might and Magic 12
Dead or Alive 4 117
Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball 114
Dead to Rights II: Hell to Pay 27
Desperate Housewives 6
Diablo 190
Diablo III 114
Disciples III 9
DOOM II 186
DOOM III: Resurrection of Evil 22, 26
Drakan: Order of the Flame 114
Dreamfall: The Longest Journey 12
Duke Nukem 3D 174
Dungeon Keeper 3 114
Dungeon Siege 10
Dungeon Siege II 216
Dungeon Siege II: Broken World 12
Dynasty Warriors 5 Empires 117
Earache Extreme Metal Racing 12
Earth 2160 21
Empire Earth II 22
Empire Earth II: The Art of Supremacy 94
Enter the Matrix 115
Escape from Monkey Island 27
EVE Online 187
EverQuest 202
EverQuest II 204
Evolution GT 27
Evolva 27
Ex Machina 217
F.E.A.R. 114
Fable: The Lost Chapters 114, 218
Fallen Lords: Condemnation 50
Far Cry 10, 115
Far Cry Instincts Predator 117
Fenimore Fillmore's Revenge 12
Field Ops 7
FIFA 06 19
FIFA 06: Road to FIFA World Cup 117
Fight Night Round 3 117
FlatOut 2 12
Ford Street Racing 92, 218
Freelancer 114
Fuel 12
Full Auto 117
Galactic Civilizations II: Dread Lords 216, 218
Giants: Citizen Kabuto 114
Girlzz: Life's a Party 12
Glory of the Roman Empire 12
Gothic III 202
GTA: San Andreas 9, 18, 162, 172, 176, 186
GTR 2 12
Guild Wars 115, 202, 204, 208
Guild Wars: Factions 208
Gun 117, 217
Gunz the Duel 206
Half-Life 8
Half-Life 2 .....8, 10, 20, 24
Halo 2 56
Heavy Metal F.A.K.K. 207
Heroes of Might and Magic III 22
Heroes of Might and Magic IV 22
Heroes of Might and Magic V 28, 162, 164
Heroes of the Pacific 216, 218
Hitman: Blood Money 12
Homeworld 3 114
Ice Age 2: The Meltdown 61
Impossible Creatures 104
Jagged Alliance 3D 34
James Bond 007: Everything or Nothing 115
Jaws Unleashed 12
Jets'n'Guns 218
Joint Task Force 12
Kameo: Elements of Power 117
Keepsake 84
Knights of the Old Republic III 114
L.A. Rush 88
LADA Racing Club 13, 90
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green 106
Legend of Zelda 8
Legend of Zelda: Twilight Princess 114
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy 116
Madden NFL 06 117
Mafia: The City of Lost Heaven 22
Manhunt 114
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure 218
Massive Assault Network 24
Max Payne 3 114
Medieval II: Total War 42
Messiah 115
Micro Machines 117
Micro Machines V4 .....12, 36
Monty Python & The Quest for the Holy Grail 117

MX vs. ATV Unleashed 27
NBA Live 06 117
Need for Speed Underground 104
Need for Speed Underground 2 104
Need for Speed: Most Wanted 117
Neverwinter Nights 8, 202
NHL 06 18
Nintendogs 8
Nocturne 27
Operation Flashpoint 21
Painkiller 114
ParaWorld 12
Perfect Dark Zero 117
Peter Jackson's King Kong 8, 117
Pokemon Project Studio: Red Version 115
Pokemon Trading Card Game 2 115
Postal 27
Prey 12
Pro Evolution Soccer 212
Pro Evolution Soccer 5 19
Project Gotham Racing 3 117
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 217
Quake 187
Quake III Arena 212
Quake 4 .....26, 116, 117, 172, 217
Rag Doll Kung Fu 106
Rainbow Six 194
REFUZE. Атака ботрака 80
Return to Castle Wolfenstein 114
Ridge Racer 6 117
Rise & Fall: Civilizations at War 12
Rise of Nations: Rise of Legends 12
Road Warrior 27
Rome: Total War 20
RTL: Ski Jumping 2006 63
Rugby Challenge 2006 218
Rumble Roses XX 117
Rune 207
S.T.A.L.K.E.R. 116
Sacrifice 115
Serious Sam II 27
Sid Meier's Civilization IV 217
Sid Meier's Railroads! 40
Sniper Elite 8
SpellForce II: Shadow Wars 12, 24, 168
Spore 10
Star Trek Online 202
Star Wars Galaxies 204
Star Wars: Battlefront II 20
Star Wars: Empire at War 16, 27, 104, 218
Star Wars: Knights of the Old Republic 202
Star Wars: Knights of the Old Republic III 116
Star Wars: Republic Commando 114
Starcraft 213
Stargate Worlds 202
Starship Troopers 8
Stranglehold 52
Super Mario Bros. 11
Supreme Commander 46
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate 102, 218
Syphon Filter 116
Take Command: 2nd Manassas 27
Taxi Driver 12
Terminator: Future Shock 27
TES III: Morrowind 15, 22
Th3 Plan 100
The Apprentice 218
TES IV: Oblivion 23, 24, 64, 116, 117
The Fall: Last Days of Gaia 217
The Godfather 68
The Guild II 12
The Longest Journey 27
LOTR: The Battle for Middle-Earth II 18, 27, 218
The Matrix: Path of Neo 115, 218
The Movies 186
The Movies: Stunts & Effects Expansion Pack 10
The Outfit 117
The Settlers II Remake 40
The Sims 2 .....6, 20, 106
The Sims 2: Open for Business 218
The Sims 2: University 106
The Suffering 217
The Witcher 48
Tiger Woods PGA Tour 06 117
Titan Quest 30
Titans of Steel 27
ToCA Race Driver 3 .....86, 216, 218
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 12, 18, 117
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown 218
Tomb Raider: Legend 76
Tony Hawk's American Wasteland 117, 218
Top Gun 117
Top Spin 2 117
Tortuga: Two Treasures 12, 44
Total Overdose 114
TrackMania Nations 212
TrackMania Sunrise eXtreme 19
Tropico 117
Tycoon City: New York 27, 82, 216, 218
Ultima Online 202
Unreal Tournament 2004 .....17, 23, 27
Vampire: The Masquerade — Bloodlines 217
Warcraft 190, 192
Warcraft III 15, 23, 213
Warhammer 40 000: Dawn of War 217
Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault 23
WarPath 12
Winterheart's Guild 38
World of Warcraft 115, 190, 202, 204
World of Warcraft: The Burning Crusade 204
World Racing 2 .....217, 218
Zoo Tycoon 2: African Adventure 12
Бельтион: По ту сторону ритуала 38
Блицкриг II 16, 27
Бумер 2 63
Вертолеты Вьетнама: UH-1 40
Восточный фронт: Неизвестная война 6
Дневной дозор 11
Жесть 96
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе/Перл-Харбор 22
Империя превыше всего 37
Корсары III 216
Магия крови 218
Москва на колесах 116
Ночной дозор 11
Проклятые земли: Затерянные в астрале 27
Храбрые Гномы: Крадущиеся тени 54
Хроники Тарра: Призраки звезд 36

Внекомпьютерные игры
Dungeons & Dragons 220
Vs. System 220
Magic: The Gathering 220, 220
Берсерк 220
Берсерк: Час чудовищ 220
AD&D 2nd Edition 222
Fury of Dracula 222
Fireborn 222
Legend of the Five Rings 222
Settlers of Catan 222

ИГРОСТРОЙ 162-185
Самопал
Вступительное слово 162
Как разрабатывался Heroes of Might and Magic V 164
Титаны игрового 3D 168
Форум разработчиков 172
Мастерская
GTA-моделирование 176
Игровое редактирование 178
Вскрытие
Age of Empires III 180
Горячая линия: игрострой
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы 184

SPECIAL 186-194
Специальный репортаж
Что такое машинима 186
Интервью с Ричардом Кнааком 190
Игровая библиотека
Месть орков 192
Радуга шесть 194

ИНТЕРНЕТ 196-211
Новости интернета 196
Искусство баннеростроения 198
Интересное в Сети 200
Интернет: игра в онлайне
Новости онлайновых игр 202
Ждем: World of Warcraft: The Burning Crusade 204
Играем: Gunz the Duel 206
Аналитика: Все, что надо знать о Guild Wars. Часть I 208

КИБЕРСПОРТ 212-214
Вступление/новости 212
Обучение 213
Дневник A-gaming. Март 214

КОДЕКС 216-218
Стандартные коды * Читательские пасхалки и хинты 216

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 220, 222
Новости внекомпьютерных игр 220
Обзор игры «Берсерк: Час чудовищ» 222

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 224-229
Шоу-программа «Старпом и Светлана» 224

ЮМОР 230, 233
Рассказ «Научная база» 230

КАЛЕНДАРЬ 231-232
Guild Wars 231
L.A. Rush 232

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 234-237
Тест №69. Полет Ктулху над гнездом кукушки 234
Фотографическая память №5. Май * Скринтурс №5. Май Подведение итогов за №3/2006 235
Результаты конкурсов по игре «Восточный фронт: Неизвестная война» и «Расовый вопрос» * Правила участия в конкурсах 236

ОСОБОЕ МНЕНИЕ 238-239
Скажи лицензии «нет» 239
Холодильник «Орск» 238

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
The Elder Scrolls IV: Oblivion
Tomb Raider: Legend

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Crysis
Disciples III
Halo 2
Guild Wars

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»
Обложка:
Excimer 2-я обложка
Фронт ПК 3-я обложка
1С 4-я обложка
В номере:
1С 93, 101, 105, 109, 119, 163, 175, 189, 195
8mm 23
ASRock 135
ASUS 1
Duracell 39
ECS 123
Foxconn 143
GSC Game World 127
Juicy Fruit 17
Leadtek 141
Mados 199
Mail.ru 240
MSI 133
Nikita 219
Nival Interactive 193
Oklick 125
Qumo 21
Sapphire 131
Sony Ericsson 3
TopDevice 137
Zenon N.S.P. 203
Акелла 7, 9, 11, 13, 41, 71, 95, 99, 103
Бука 75, 97, 157, 183
Волшебный мир 221
Евросеть 91
Информ-Мобил 215
Лаборатория Касперского 147
Мир Фэнтези 19, 29
Новый Диск 113
Руссобит-М 107, 155, 159, 167
ТехноМир 225, 227, 229
Фестиваль «Слияние» 223
Ф-Центр 149

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Поварешки и телесериалы

АНОНСЫ

Берегись! С просторов голубых телеэкранов на наши мирные PC-поля собираются высадиться отчаянные домохозяйки! Каждая из этих барышень способна в одиночку вырубить весь личный состав «Радуги шесть» — что уж говорить об игроках, взращенных на экшенах и хоррорах. Так как никто ничего не понял, поясним: речь идет о героинях телесериала «**Отчаянные домохозяйки**», которые теперь по совместительству являются героинями игры **Desperate Housewives**. Игра разрабатывается компанией **Liquid Entertainment** и появится в продаже осенью этого года.

Desperate Housewives являет собой прямо-таки образцовый пример заурядности. Отчаянные домохозяйки проживают в тихом пригороде Вистерия-лейн и, пока их мужья протирают брюки в офисах, попадают в забавные ситуации. Впрочем, ситуации ситуациями, а превыше всего, конечно же, домашнее хозяйство — недаром разработчики в открытую признают, что делают очередной клон **The Sims 2**. Что ж, ничего плохого в этом нет — ведь вселенная подобрана просто идеально. ◗

Desperate Housewives

Встретимся через 136 лет

АНОНСЫ

Итак, свершилось то, о чем геймерские массы шушукались уже несколько месяцев: **Electronic Arts** и **Digital Illusions** окончательно сбросили с серии **Battlefield** камуфляж историчности и перенесли ее действие в относительно далекое будущее.

Battlefield 2142

2142 год. Земля, как и полагается, получила по рогам от очередного катаклизма — на бедную планетку обрушился ледниковый период. Пригодные для проживания территории почему-то стали сокращаться значительно быстрее, чем количество людей, желающих на них проживать, так что баланс было решено выровнять старым проверенным способом — войной. На морозный воздух выползли две стороны — Паназиатская коалиция (Россия, Китай и прочее прогрессивное человечество) и Европейский союз, которые принялись дубасить друг дружку с помощью разнообразного футуристического оружия: шагающих роботов, летающих танков и других декораций к дешевым фантастическим фильмам. Героям игры **Battlefield 2142** предстоит принять в этом развлечении самое непосредственное участие.

К сожалению, сюжет на данный момент является чуть ли не единственным серьезным нововведением. Остальное старо и привычно: геймплей, основанный на захвате и удержании позиций, по 32 человека с каждой стороны, возможность выбирать командиров, а потом не слушаться их. Ждем более подробных анонсов — может, у Digital Illusions все-таки припасен туз в рукаве? ◗

Гитлерюгенд-1980

АНОНСЫ

Друзья, оказывается у отечественного экшена «**Восточный фронт: Неизвестная война**» есть неофициальное продолжение! По крайней мере, именно такие мысли появляются после ознакомления с сюжетом шутера **Power of Destruction** от **Profenix Studio**.

Power of Destruction

Итак, сопротивление, за которое мы играли в «Восточном фронте», все-таки проиграло, и на планете воцарилась власть Третьего Рейха. Однако к 1980 году в стане победителей народились новые кароеды — очередные повстанцы бросили вызов власти. Игроку предстоит выступить в роли одного из бойцов сопротивления. Геймплей прост: взял ствол в руки и вперед — на протяжении почти десятка миссий гонять своих «неправильных» соплеменников. Дата выхода этого замечательно-банального экшена, увы, не сообщается. ◗

Аддон для бога

АНОНСЫ

Вы думаете, боги бывают только у живых? А вот в **Lionhead Studios** считают иначе: в свежеанонсированном аддоне **Black & White 2**: **Battle of the Gods** мы сможем сразиться с мертвецами и их всевышним, которых призвала горстка ацтеков, не добитых в оригинальной игре. Нежити новое место жительства очень даже понравилось, и теперь она подумывает о радикальном увеличении числа квадратных километров. Нам же предстоит доказать пришельцам, что по Госстандарту жилплощади в этом тысячелетии им вообще ничего не положено (играть будем за то же самое божество, что и в оригинале). И в следующем, кстати, тоже.

Black & White 2: Battle of the Gods

Комплектация аддона будет вполне стандартной, по тому же самому Госстандарту. Нам предложат несколько новых территорий (но большую часть времени все равно придется проводить на знакомых уже землях), одно ранее невиданное Существо, несколько интересных заклинаний, чуточку улучшенную графику и... все. Выход аддона запланирован на весну этого года. ◗

Жанры торчат отовсюду

АНОНСЫ

Два в одном! Совсем скоро венгерская компания **Digital Reality** сделает всем игрокам уникальное предложение: насладиться игрой **Field Ops** и одновременно вывихнуть язык. Последнее случится тогда, когда они попробуют выговорить название жанра новой игры. Real time strategy shooter — это вам не какой-нибудь экшен! Нет-нет, с нами все в порядке — мы эти буквы только написали, не произносили...

Впрочем, уникально лишь название жанра — проекты с похожим геймплеем мы уже видели. Есть стратегический режим, где игрок руководит действиями бравых солдат, отправившихся на очередную войну с терроризмом. И есть экшен — вселяемся в тело одного из бойцов и с мышью наперевес разгоняем врагов по их норам. Остальные предметы из джентльменского набора любой военной игры прилагаются: реалистичное и разнообразное оружие, куча доступной для управления техники, отличный искусственный интеллект — все это мы получим уже в конце 2006 года. ◗

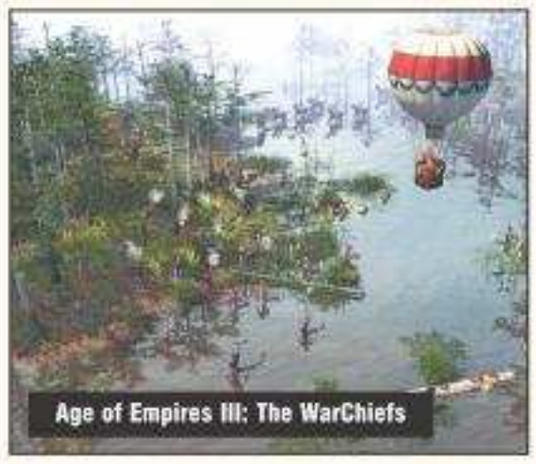
Индейцы берут реванш!

АНОНСЫ

Политкорректность приходит в мир **Age of Empires III**. Хватит топтать американскую землю своими европейскими сапогами — пора взглянуть на конфликт с другой стороны! В **Age of Empires III: The WarChiefs**, первом дополнении прошлогодней стратегии, игрок сможет сменить цвет кожи на красный и возглавить одно из трех могучих племен индейцев. Например, ирокезов, которые контролируют огромную территорию и очень умело воюют. Стоит отметить, что на вооружении ирокезов будут не только классические луки, копья и никчемная болтовня шаманов, но и вполне современное оружие, «позаимствованное» у европейцев. Кто остальные два племени? Ну, места пока вакантны — их названия разработчики объявят ближе к релизу.

Сами европейцы — то есть нации из оригинальной игры — тоже обзаведутся некоторыми интересными фишками. Здесь вам и новые юниты, и изменения в работе метрополии (города, откуда можно получать разнообразные бонусы и подкрепления), и прочая мелочь.

Выход игры запланирован на осень 2006 года. ◗



Ночной дозор на PSP

КИНО

«**Ночной дозор**», продолжает брать под охрану все новые и новые объекты. Сначала кинотеатры, потом DVD и видеокассеты, жесткие диски персональных компьютеров, ну а теперь... UMD для игровой приставки PlayStation Portable. По заявлениям представителей «**Первой видеокомпании**», которой принадлежат права на фильм, UMD — очень перспективны: они хорошо защищены от копирования, а у карманной консоли от Sony за год с небольшим сформировалась неплохая аудитория. Именно поэтому было решено запустить «пробный шар»: издать на PSP «Ночной дозор» и «Турецкий гамбит». Что ж, мы будем с интересом следить за тем, чем кончится эта оригинальная инициатива. ◗

© 2006 Akella , © 2005, Atari, Inc. All rights reserved. ATARI, the ATARI logo, and classic Atari game titles and logos are trademarks or registered trademarks of Atari Interactive, Inc. or its affiliates. All other trademarks are the property of their respective owners. © 22005 Ecko Unltd. Developed by The Collective. Powered by "Slayer" ™.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"

СОЮЗ М.видео

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru
Ростов-на-Дону, (863)280-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65

Акелла

Легионеры ушли за семенами

АНОНСЫ

Будущее. На далекой планете неуемные исследователи открывают растение исида, скушав семена которого человек мигом исцеляется от всех болезней и в качестве бонуса пролонгирует себе жизнь. Беда только в том, что на полях с исидой не обошлось без своих «пугал» — могучих боевых роботов, которые готовы стереть в порошок хоть встречного, хоть поперечного. Поэтому «по семена» ходят только отважные бойцы Звездного легиона — главные герои одноименного экшена от нижегородской компании **AV Games**. Под нашим руководством вояки будут защищать поля с исидой и выполнять простенькие задания. В свободное время можно будет отправиться в магазин и поменять заработанные деньги на оружие и экипировку.

Начнется же битва за урожай ближе к концу года — именно к этому времени разработчики планируют найти издателя и отправить свою игру в продажу. ◗

Звездный легион: Битва за оранжевую планету

Новая порода рыцарей

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Компьютерно-игровых наград в последнее время расплодилось столько, что в них стали путаться даже самые лучшие умы «Игромании». Тем не менее мы не можем не отметить инициативу французского правительства, которое выдумало самый, наверное, оригинальный способ поощрения разработчиков игр: оно решило присваивать им звания рыцарей «Ордена художественного искусства и литературы». Поэтому в нынешнем выпуске «Меридиана» будет сразу три «героя месяца» — по числу новоявленных рыцарей.

Шлем французского рыцаря. Такие же примерили и наши герои.

Первый герой — это **Мишель Ансель**, создатель **Beyond Good & Evil**, **Peter Jackson's King Kong** и сериала **Rayman**. Второй — **Фредерик Рейнел**, который подарил нам самую первую часть **Alone in the Dark**. И третий — **Сигеру Миямото** (единственный из тройки, кто родился не во Франции), без которого не было бы популярных консольных брэндов **Mario, Legend of Zelda** и **Nintendogs**. Мы поздравляем новых рыцарей и надеемся, что присвоение этого звания станет традицией. ◗

Жрут и размножаются!

ИНДУСТРИЯ

А у нас тут — сводка свежих новостей из банки, в которой обитают пауки-разработчики. В этом месяце их, похоже, кто-то основательно встряхнул — жрут друг друга с космической скоростью. К примеру, мегакомпания **Electronic Arts** наконец-то проглотила шведскую студию **Digital Illusion CE** (авторы серии **Battlefield**), которой давилась вот уже несколько месяцев. Как известно, акционеры DICE до последнего сопротивлялись покупке, но упрямая EA шаг за шагом увеличивала свою долю в компании и вот теперь целиком заполучила ее в свою собственность. Приятного послеобеденного сна!

Компания **THQ** тем временем ударилась в обжорство. С начала года она уже переварила две студии — **Kaos Studios** (бывшая **Trauma Studios**, создательница модификации **Desert Combat** для **Battlefield 1942**) и **Juice Games** (разработчики аркадного автосимулятора **Juiced**) — теперь же слизнула еще и **Vigil Games**, молодую компанию, которая делает то ли онлайн-RPG, то ли экшен для next-gen консолей, то ли плетет лапти. Тоже неплохой обед.

В Англии тем временем одному неудачнику посчастливилось стать частью второго, более крупного неудачника — **Strangelite Studios**, создательница отвратительного экшена **Starship Troopers**, присоединилась к компании **Rebellion**, создательнице **Sniper Elite**, экшена поуспешнее. С нетерпением ждем первых результатов их совместного творчества.

Впрочем, с жиру бесятся далеко не все — некоторые, наоборот, пухнут с голодухи. **Headfirst Productions**, родив хоррор-экшен **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**, заразилась финансовыми болезнями, отползла в уголок и сейчас тихонько там помирает. В компании введено внешнее управление, а большинство сотрудников давно уже убежали к более успешным конкурентам — так что врачи, скорее всего, бессильны.

Однако свято место пусто не бывает. В Сиэтле только что появилась новая компания **Giant Byte Games**, у руля которой встали очень известные в индустрии люди. Это, во-первых, **Гамильтон Чу** и **Майкл Эванс**, работавшие в **Bungie** над первой и второй частями **Halo**, во-вторых, **Энди Глейстер**, экс-директор по разработкам **Microsoft Game Studios**, в-третьих, **Стив Теодор**, человек, приложивший руку к **Half-Life** и **Counter-Strike**. Сия четверка уже бодро отрапортовала о том, что ведет переговоры с издателем и планирует работать как на PC, так и на консолях. О первом проекте новой компании пока почти ничего не известно, но, глядя на послужной список граждан, мы думаем, что это будет экшен. ◗

Игры на вооружении папарацци

ИНТЕРЕСНОСТИ

Современный мир — удивительная, надо сказать, штука. По стопам военных в нем идут уже не гиены и стервятники, а журналисты — вспомните хотя бы последнюю операцию армии США в Ираке. Не отстают рыцари пера и в гражданское время. Армия использует для обучения солдат компьютерные игры? Так давайте сделаем то же самое! В университете Миннесоты, например, журналистов учат с помощью специальной модификации игры **Neverwinter Nights**. В ней начинающие папарацци познают основы получения ценной информации: как надо общаться с ее обладателями, как искать подходы к неразговорчивым товарищам и так далее. О качестве образования, полученного таким образом, пока, правда, не известно ни слова. Впрочем, про эффективность военных симуляторов мы еще ничего не слышали, не так ли? ◗

Neverwinter Nights

СРОЧНО В НОМЕР

Disciples III путешествуют по России

Краснознаменная артель по поставке забавных новостей **Strategy First** продолжает работать строго по графику. На этот раз очередное удивительное событие — **Disciples III** — продолжение замечательной пошаговой стратегии, будет разрабатываться не компанией «**МиСТ ленд — ЮГ**», а издательством «**Акелла**» и молодой студией **.dat**, основателем которой, кстати, является известный художник **Anry** (одной из сильных сторон этого игрового сериала всегда был именно качественный арт, так что с выбором команды явно не прогадали).

В Disciples III будут очень аккуратно сохранены атмосфера и геймплей предыдущих частей — скорее всего, перед нами предстанут эдакие **Disciples II**, но только в 3D. Изменениям, впрочем, тоже нашлось место. Так, были введены очки действия — герой расходует их на нанесение ударов. Появилась инициатива, в зависимости от которой будут определяться порядок и частота действий того или иного юнита.

Увы, на данный момент разработчики не продемонстрировали ни одного скриншота из игры, ограничившись лишь обещаниями. Звучат они очень заманчиво. Здесь вам и шейдеры последних версий, и система частиц, и динамическое освещение с тенями, и пострендер-эффекты, и многое-многое другое. Увидеть все это своими глазами сотрудники «Игромании» собираются в самое ближайшее время — так что, возможно, уже в следующем номере вас будет ждать подробный рассказ о Disciples III. Ну а потом, ближе к концу года, выйдет и сама игра. ◗

GTA лишила нас пенсии!

СКАНДАЛЫ

А у нас в этом месяце снова... правильно, вы уже знаете, что если мы начинаем новость с таких вот слов, значит, хотим рассказать об очередном скандале, связанном с игрой **Grand Theft Auto: San Andreas**. Причем чем дальше в лес, тем более необычные противники обнаруживаются у нее и у ее создателей. Если в прошлый раз это были самые настоящие американские проститутки (смотрим новость в четвертом номере нашего журнала), то теперь в атаку пошли кряхтящие пенсионеры. Пенсионный фонд американского города Флинт (штат Мичиган), руководители которого вложили часть средств в акции **Take-Two Interactive** (издателя GTA: San Andreas), обвинил эту компанию в сокрытии информации.

Ситуация очень простая. В самый разгар скандала с модом Hot Coffee игре GTA: San Andreas пришлось сменить рейтинг, что, разумеется, повлияло на ее продажи и уронило курс акций компании. Руководство Take-Two Interactive знало об этом заранее, но инвесторов предпочло не информировать — а это, по американским законам, уже статья. Более того, сами менеджеры компании избежали потерь, продав акции заранее, — еще одна статья.

Требования пенсионного фонда пока неизвестны. Но зная о том, насколько серьезно американский суд относится к подобным конфликтам, мы уже сейчас можем констатировать, что у Take-Two Interactive, скорее всего, возникли серьезные проблемы. ◗

Акелла

THE ИДЕАЛЬНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ

ЖАНР ACTION

PLAN

Стивен Фостер и Роберт Тейлор совершили вместе немало нашумевших ограблений. Но однажды Стивен предал своего напарника... Чтобы победить в игре, которую затеял его бывший друг, Тейлору придется собрать команду настоящих профи. Команду, которая совершит самые дерзкие кражи. И Лондон, Прага, Лос-Анджелес будут взбудоражены известиями о пропаже полотен Рембрандта и бесценного бриллианта.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"

СОЮЗ

EKOSYSTEM.COM

MONTE CRISTO

www.montecristogames.com

www.akella.com

М.видео

© 2006 "Akella"
© 2006 "Monte Cristo", © 2006 "EkoSystem.com"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Акелла

Одной строкой...

По предварительным прогнозам, объем китайского игрового рынка в этом году составит более $760 млн.

Европейское отделение компании **Konami** было переименовано в **Konami Digital Entertainment GmbH**.

Компания **Ubisoft** приобрела у немецкой студии **Crytek** права на торговую марку **Far Cry**.

Выход первых частей экшен-сериалов **SiN Episodes** и **Half-Life 2: Episode One** перенесен на май 2006 года.

Lionhead Studios анонсировала **Stunts & Effects Expansion Pack** — первый аддон к игре **The Movies**, в который войдут новые спецэффекты, декорации и наряды для актеров.

Компания **Take-Two Interactive** стала обладателем торговой марки **Dungeon Siege**.

Награду **Lifetime Achievement** от организации **IGDA** в этом году получил **Ричард «Lord British» Гэрриот**.

Неожиданный маневр флагмана

ИНТЕРЕСНОСТИ

Представьте себе следующую картину. Оживленный порт. Огромные суда, громкие вскрики сирен, суета. И среди всей этой круговерти — несколько отчаянных человек на юрком катере. Они мчатся к выходу из бухты, потом резко разворачиваются, подлетают к берегу, в очередной раз меняют курс... но все их попытки тщетны — на кривляния маленького суденышка болтающаяся по берегу публика обратит внимание разве что тогда, когда его распилит форштевнем какого-нибудь теплохода.

А теперь представьте, что подобный маневр на полном ходу попробует совершить, скажем, могучий ракетный крейсер. Реакцию описывать не надо...

Нечто похожее происходит и в обожаемой нами компьютерно-игровой индустрии. Вот уже который год на PC-рынке наблюдается смещение в сторону проектов, созданных при единоличном руководстве маркетинговых отделов. В большинстве своем это игры, в чью основу положен выверенный временем рецепт — и никаких революционных нововведений. Кроме того, очень популярным стало использование разнообразных лицензий — кино, книжных, телевизионных. Здесь даже с рецептом напрягаться не надо: раскрученное один раз имя вытащит на своем горбу и средненькую компьютерную игру.

В противоположную сторону в последнее время плыли только небольшие инди-команды, чьи игры, к сожалению, предоставляли интерес в основном для специалистов — приручennая маркетологами публика маленькие и необычные проекты почти не замечает.

Но теперь на арену выходит «ракетный крейсер» — компания **Electronic Arts,** общепризнанный лидер рынка, который по совместительству являлся еще и одним из лидеров в создании «маркетинговых» проектов. По данным авторитетного издания BusinessWeek, в самые ближайшие месяцы «электроники» планируют серьезно поменять свое отношение к играм. Если раньше EA в основном выпускала крепкие, качественные, но стандартные, типовые проекты, то теперь во главу угла будет поставлен оригинальный геймплей с огромным количеством инноваций. Прямо сейчас **Нейл Янг**, ведущий менеджер **EA Los Angeles**, занимается созданием нескольких креативных групп по пять-шесть человек в каждой. Именно этот «девелоперский спецназ» выступит на острие новой атаки Electronic Arts. От них не будет требоваться создания самой игры, главное — выдвинуть оригинальную концепцию. Ну а превратить ее в качественный товар махина могучего издательства сможет с легкостью. Да и маркетологи без дела не останутся — поставленные на поток инди-игры ведь тоже будут нуждаться в раскрутке.

Да, вы сейчас можете крутить пальцами у виска. Но именно у Electronic Arts сейчас больше всего возможностей для того, чтобы поменять рынок, — она как никак лидер. Более того, перемены для Electronic Arts сейчас жизненно необходимы — в последнее время доходы издательства падают, оно проиграло борьбу за несколько интересных рынков (много вы знаете онлайн-RPG от Electronic Arts? вот и мы ни одной). Так что флаг в руки. А мы — игровая пресса — это начинание обязательно поддержим.

P.S. Между прочим, у Electronic Arts уже есть одна сверхоригинальная игра — **Spore** за авторством **Уилла Райта**. Поэтому начало уже положено. ◗

Не все консоли одинаково полезны

ИНТЕРЕСНОСТИ

Конечно же, там, в консольном мире, все в разы шоколаднее, чем у нас. И бюджеты выше, и продажи лучше, и весь креатив — он тоже там. По крайней мере, именно так думают почти все PC-разработчики. И при первой же подходящей возможности они рвутся на ту же самую PlayStation 2, а потом... потом понимают, что там, в общем-то, проблем не меньше. И обиженно рассказывают об этом в каком-нибудь интервью. Кто, как вы думаете, обжегся на консольном молоке в этот раз? Наша любимая **Valve Software**.

Для тех, кто не в курсе, сообщаем, что не так давно Valve ввязалась в авантюру с портированием **Half-Life 2** на Xbox. Игра вышла, но вот продажи ее оказались очень слабыми. «*Это была первая серьезная маркетинговая ошибка за всю историю компании*», — сказал глава студии **Гейб Ньювелл** в интервью журналу **Game Informer**, не уточнив при этом, что именно было сделано не так.

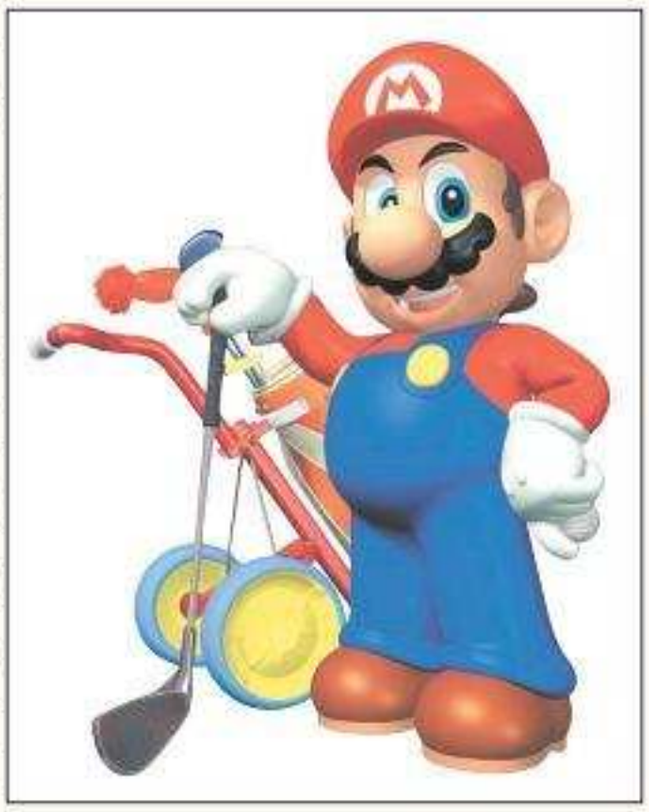
Кроме того, Гейб очень скептически относится к Xbox 360, считая, что эта консоль оказалась не столь популярной, как ожидалось. И — самое главное! — компания на ближайшие годы планирует отказаться от экспериментов с консолями, сосредоточившись исключительно на PC, для которого, напомним, она делает целый Half-Life-сериал. ◗

Гейб Ньювелл: «Нет, мужики, с Xbox мы больше дружить не будем».

Шутники!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Как вы думаете, кто победит — братья Марио и Луиджи, герои популярной Nintendo-игры **Super Mario Bros.**, или законопослушные американские граждане? Конечно же, вторые! Вот, например, первого апреля сего года в городе Равена (штат Огайо) пятеро молодых барышень шестнадцати-семнадцати лет шутки ради повесили на фонарных столбах кубики-«вопросы», из которых братцы в указанной выше игре выбивали разнообразные бонусы. Прикол, однако, окончился плачевно — жители Равены решили, что из коробки запросто может выскочить террорист с бомбой, и обратились «куда надо». В общем, органам по охране правопорядка тот день наверняка запомнился надолго. Девушки в итоге вышли сухими из воды — представители власти только пожурили их за не совсем удачную шутку. ◗



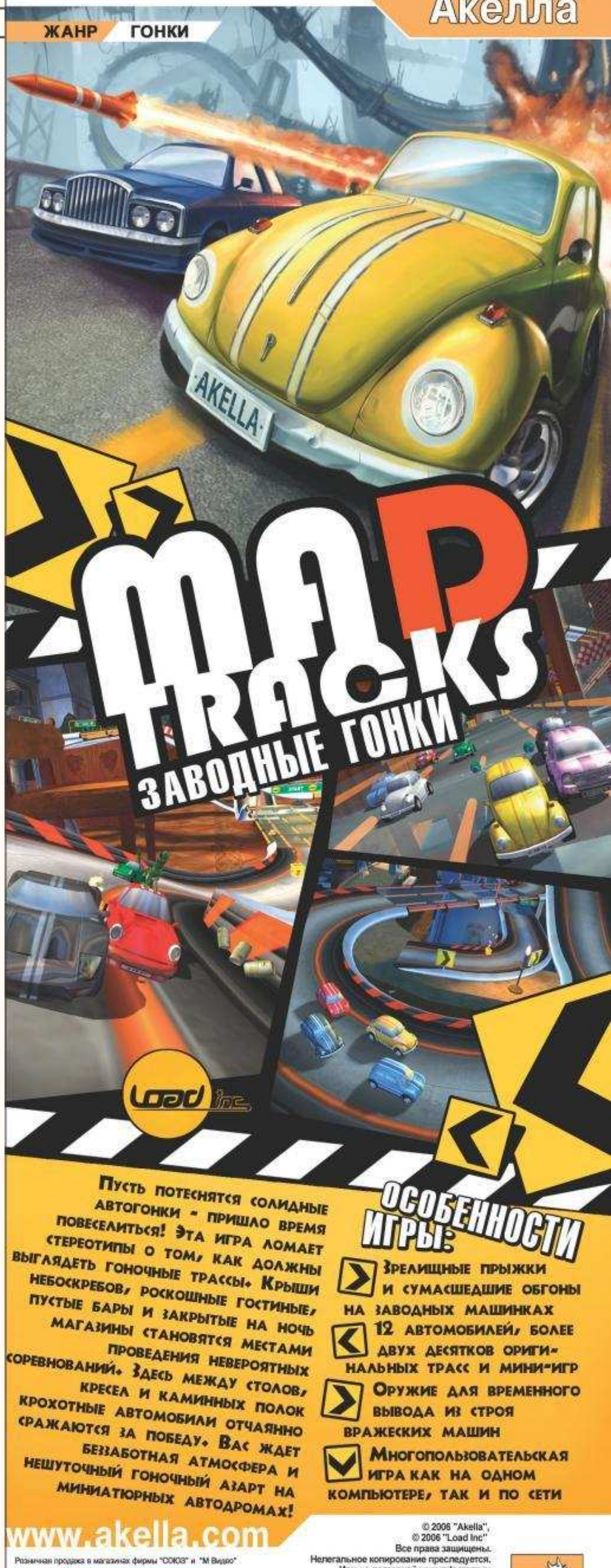
Дозор снова просит денег

АНОНСЫ

Первая кинолицензия на первый фильм года от «**Первой видеокомпании**» встает на службу компьютерно-игровой индустрии! Ур-ра тактической игре «**Дневной Дозор**» — денежному пылесосу от издателя «**Новый Диск**», продюсера **Nival Interactive** и девелопера **Targem** (ишь сколько понабежало!). И не беда, что сменились, по большому счету, только название да компания-разработчик, — фанаты фильма все равно будут довольны.

Ну а мы давайте посмотрим, что там у нас «по маленькому счету». Сюжет теперь перекликается с событиями одноименной картины, причем главный герой будет выступать на стороне Темных. Боевая система из игры «**Ночной Дозор**» облагородилась возможностью использовать комбинированные заклинания — для их «каста» надо будет привлечь сразу нескольких Иных. Плюс нам разрешат выбирать внешность своего персонажа — в предыдущей части предлагался лишь один заранее созданный герой.

Ну и в конце о «совсем уж маленьком счете». Разумеется, в игре будет улучшена графика, умнее станет искусственный интеллект, и появятся прочие мелочи, подготовкой которых разработчики собираются заниматься аж до осени сего года. ◗



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "**ХИТ**".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Май			
Fuel	DreamCatcher Interactive	Firetoad Software	60%
Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	IO Interactive	80%
Jaws Unleashed	Majesco	Appaloosa Interactive	60%
Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	90%
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Red Storm Entertainment / GRIN	80%
Tortuga: Two Treasures	Ascaron Entertainment	Ascaron Entertainment	70%
Zoo Tycoon 2: African Adventure	Microsoft	Blue Fang Games	70%
Июнь			
Black Buccaneer	10Tacle Studios	WideScreen Games	60%
Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft	Arkane Studios / Floodgate Entertainment	80%
Fenimore Fillmore's Revenge	--	Revistronic	60%
FlatOut 2	Vivendi Universal Games / Empire Interactive	Bugbear Entertainment	70%
Girlzz: Life's a Party	--	Deep Silver	60%
Glory of the Roman Empire	CDV / Enlight Software	Haemimont Games AD	60%
Joint Task Force	HD Interactive	Mithis Games	70%
Micro Machines V4	Codemasters	Supersonic Software	80%
Rise & Fall: Civilizations at War	Midway Games	Stainless Steel Studios / Midway Games	70%
Taxi Driver	Majesco	Papaya Studios	70%
The Guild II	Aspyr / JoWood Productions	4HEAD Studios	80%
WarPath	Groove Games	Digital Extremes	70%
Июль			
Earache Extreme Metal Racing	Metro 3D (M3)	Data Design Interactive	50%
Август			
CivCity: Rome	2K Games	FireFly Studios	80%
Civilization IV: Warlords	2K Games	Firaxis	90%
Dungeon Siege II: Broken World	2K Games	Gas Powered Games	70%
GTR 2	10Tacle Studios	SimBin Development Team	80%
ParaWorld	---	Sunflowers / SEK Ost	80%
Prey	2K Games	Human Head Studios / 3D Realms	80%
Ушли на "золото" **Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.**			
Auto Assault	NCsoft	NetDevil	70%
Condemned: Criminal Origins	SEGA	Monolith Productions	90%
Dreamfall: The Longest Journey	Aspyr Media	Funcom	90%
SpellForce II: Shadow Wars	JoWooD Productions	Phenomic Game Developme	90%

Фильмы по играм
Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых нами фильмов по играм.

Название (Рус. название)	Мировая премьера/ Премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер/ Ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
Silent Hill (Сайлент Хилл)	21 марта/11 мая 2006 года	Silent Hill	Кристофер Ганс/Шон Бин, Рада Митчелл	80%
DOA: Dead or Alive	2007 год	Серия Dead or Alive	Кори Юэн/Девон Аоки, Колин Чоу, Натассия Мальте	80%
Resident Evil: Extinction	28 сентября 2006 года	Серия Resident Evil	Рассел Малкахи/ Милла Йовович, Сиенна Гиллори	80%
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale 1 (Во имя короля. Фильм первый)	30 ноября 2006 года	Серия Dungeon Siege	Уве Болл/Джейсон Стейтем, Джон Рис-Дэвис	увеболл
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale 2 (Во имя короля. Фильм второй)	Декабрь 2006 года	Серия Dungeon Siege	Уве Болл/Джейсон Стейтем, Джон Рис-Дэвис	увеболл

Condemned: Criminal Origins

Auto Assault

Dreamfall: The Longest Journey

SpellForce II: Shadow Wars

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Лады нам не надо!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Компания «**Новый Диск**», оглушенная треском, с которым провалился проект **LADA Racing Club** (см. нашу рецензию ниже по течению номера), пошла на уникальную акцию — объявила о своей готовности обменять диски с «Ладой» на любую другую свою игру. Для этого следует посетить магазин «ХитZona» в торговом центре «Рамстор на Фрунзенской», что в городе Москва, и помимо ненавистной коробки принести с собой кассовый чек. Других мест обмена, к сожалению, не предусмотрено. Да и сама акция продлится всего лишь до 30 апреля сего года.

Но, несмотря на все это, обмен дисков с неудачной игрой — событие для отечественной индустрии в чем-то знаковое; оно говорит, что издатели начали всерьез следить за реакцией покупателей и в случае, если она совсем уж негативная, принимать меры. Так что, дорогие читатели, возьмите за правило: если вам не понравилась купленная игра, не молчите, а напишите «телегу» тем, кто ее создал и продал вам, — авось зачтется.

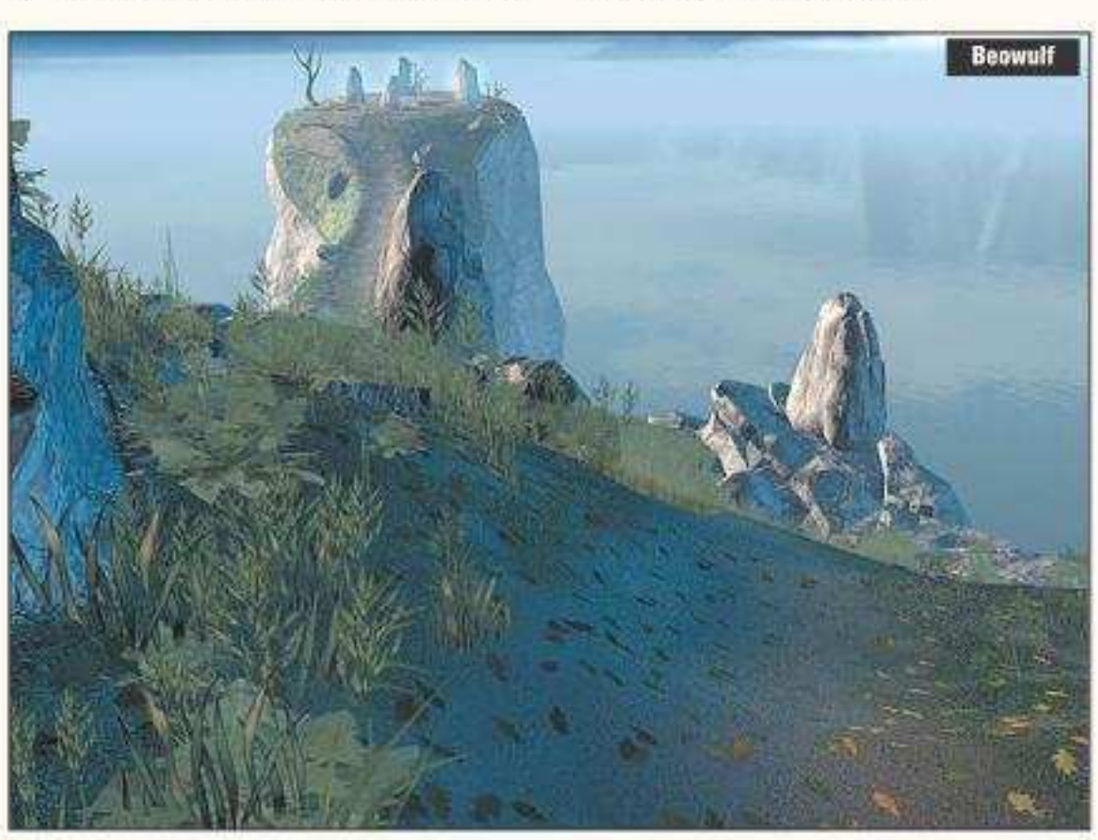
P.S. Буквально в тот момент, когда сооружался этот текст, LADA Racing Club родила очередную новость — пиарщики, которые обеспечили этому проекту столь замечательную раскрутку, организовали собственное PR-агентство, занимающееся продвижением компьютерных игр. ◗

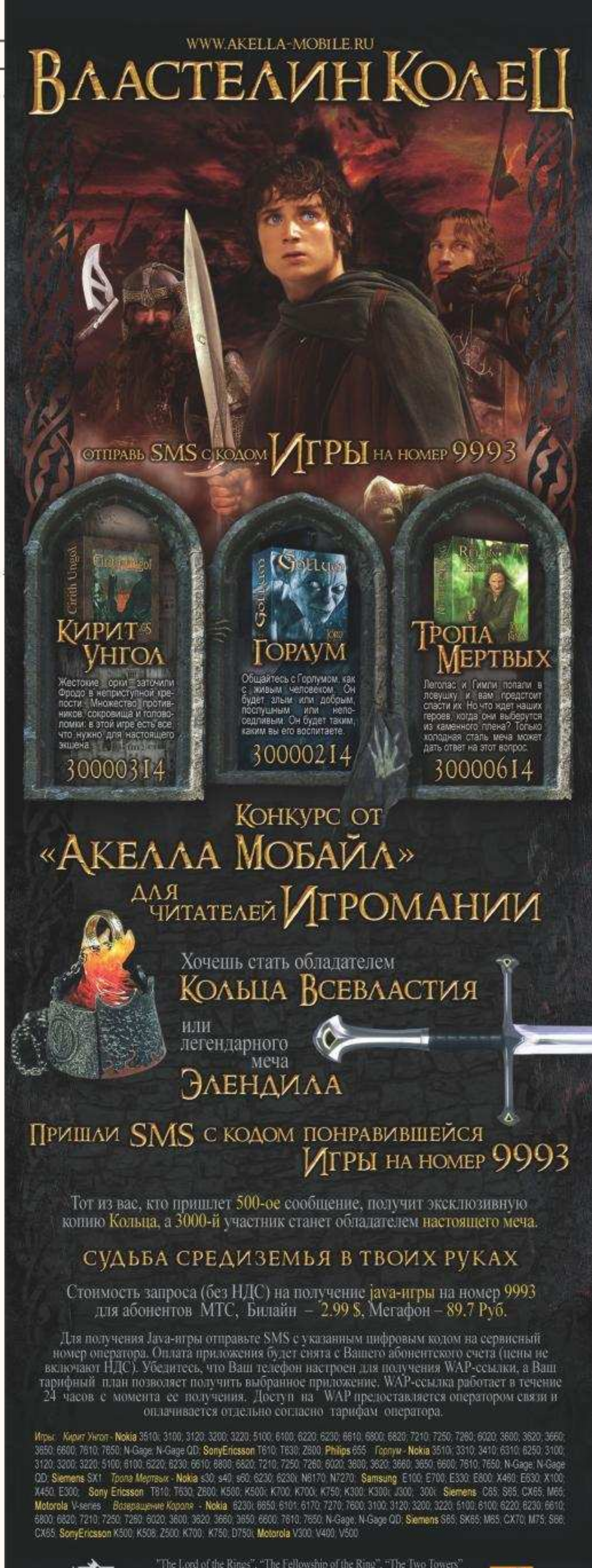
Беовульф позорный!

АНОНСЫ

Граждане из **4HEAD Studios** — такие оригиналы! Пока остальные покорно ваяют игры-по-фильмам, они решили «игроизировать»... древнеанглийскую легенду про Беовульфа — могучего викинга, который среди других своих подвигов победил потустороннее чудище Гренделя. С жанром и названием явно мудрить не стали — экшен, **Beowulf**. Тем не менее нам обещают роскошную графику (игра будет разрабатываться как для PC, так и для консолей нового поколения) и отлично смоделированную Скандинавию. Отметим боевую систему — ведь Беовульф обожает кромсать врагов в ближнем бою массивным тесаком. Разработчики целиком отказались от комбо и планируют полностью передать управление движениями героя игроку.

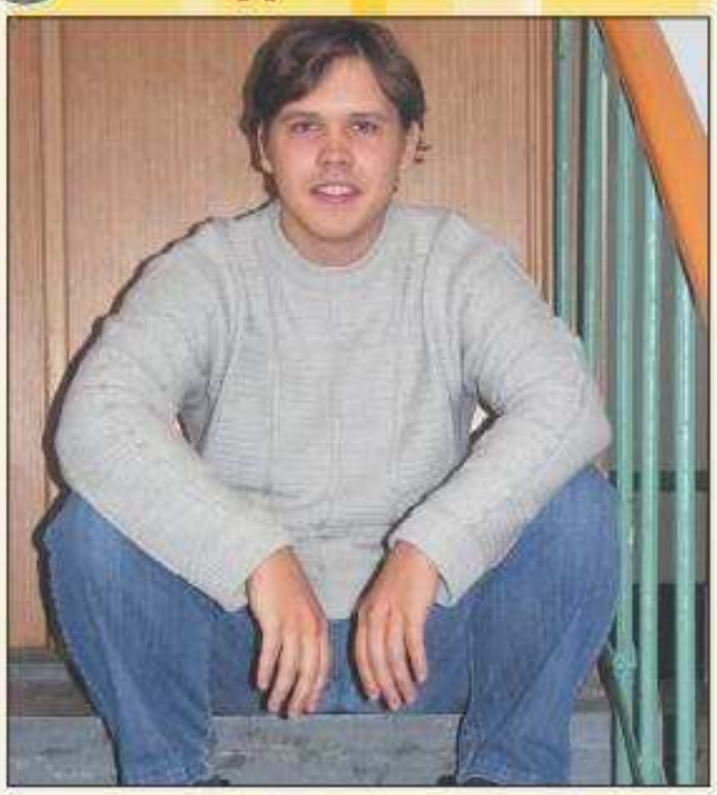
Владельцы Xbox 360 увидят Beowulf в декабре 2006 года. Когда подоспеет PC-версия игры, пока не сообщается. ◗





CD-МАНИЯ

ОТ РЕДАКТОРА



Привет!

Обойдемся без лишних предисловий, ибо в этот раз на нашем DVD столько интересного, что места рассказать обо всем может просто не хватить.

Прежде всего в очередной раз напоминаю, что уже с этого номера «Игромания» с CD больше не выходит. Время пришло, и мы приняли решение отказаться от компактов, так что отныне наш журнал комплектуется исключительно DVD. Очевидно, что если вы еще не обзавелись чертовски полезным и уже совсем недорогим DVD-приводом — то самое время исправить эту ошибку.

Как вы знаете, в прошлом номере на диске дебютировала рубрика «Игрострой», в которой вас ждали не только разновсяческие программы и редакторы для популярных игр, но и весьма пухлая подборка видеоуроков. По этому поводу мы получили шквал положительных писем, так что видеообучение будет практиковаться и дальше. Уже на этом DVD вас ждут три отличных урока, которые наглядно объясняют, как создать модель машины в GTA: San Andreas и отредактировать exe-файл практически любой игры.

В продолжение темы обязательно загляните в рубрику «Сделано в «Игромании», где вас уже ждут два мода, переведенные нами на русский язык. В модификации для Morrowind под зловещим названием «Острова мертвецов» вам предстоит огнем и мечом очистить недетских размеров остров от оживших мертвецов, а в дополнении «Римская империя» для Warcraft III вы сможете взять под свой контроль настоящих римских легионеров и привести их к победе над Карфагеном.

Далее, специально для ценителей онлайновых RPG, сегодня и только у нас абсолютно полная и бесплатная версия культовой игры «**Рагнарок онлайн**». Обратите внимание, что непосредственно в журнале вас ждет купон, на котором написан уникальный PIN-код, позволяющий некоторое время бесплатно поиграть и приобщиться к миру этой игры. Все подробности, а также сам клиент, ищите на DVD в рубрике «Онлайновые игры».

В «Игровой зоне» у нас снова сплошные дебюты и первые (весьма увесистые!) подборки по таким играм, как **Star Wars: Empire at War**, **Crashday** и **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II**.

Увы, но место стремительно заканчивается, так что остается сказать лишь о том, что кроме всего прочего на DVD вас ждут пять очень интересных тем дисков, новые демоверсии и наборы для создания фан-сайтов по мотивам трех популярных игр и еще много всего интересного.

На этом, пожалуй, и закончим. До встречи в июне!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «**CD-мания**» содержит краткую информацию обо всем, что находится на майском DVD «**Игромании**». На самом диске вы найдете развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

ИНТЕРФЕЙС DVD

- DVD оснащен интерфейсом, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.
- Вы можете легко распечатывать описания и статьи на принтере, а также сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Все скриншоты, которые есть на DVD, можно просмотреть в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов с диска осуществляется всего одним нажатием клавиши.
- С помощью мощной поисковой системы вы без труда сможете отыскать нужный файл или текст на диске.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге DVD лежит альтернативная оболочка в формате **HTML**. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

СТРАНА СОВЕТОВ

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу ***cdmania@igromania.ru***.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ НАШЕГО ЖУРНАЛА

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***.

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU 200 MHz, 256 MB RAM, современный DVD-привод, Windows 98, DirectX 8.0.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «CD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛ №1: «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория» и «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛ №2: «ДемоБлок/Темы», «Игровая зона» (три раздела), DeathZone, «Игровой десктоп», «Веселости», «Железный софт» «Игрострой», «Рассказы читателей».

РАЗДЕЛ №3: «Темы DVD», «Из первых рук», «Интересности», «Онлайновые игры», «Машина времени», «Дополнения игровой зоны» и «Игровой калейдоскоп».

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ **Где брать**: КОДекс

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1500 игр).

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**

Редакторы: **Семен Чечулин, Антон Логвинов**

Программирование: **Ирина Сидорова** и **Денис Валеев**

Дизайн оболочки: **Илья Галиев**

Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Рожнев**, **Семен Чечулин, Владимир Куншин, Александр Цыплаков**

Над рубрикой «По журналу» работали: **Андрей Александров**, **Алексей Кравчун**, **Игорь Варнавский**, **Николай Пегасов**

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Острова мертвецов

Игрострой-артель «Игромании» продолжает трудиться на благо геймеров, предпочитающих игры на русском языке. Сегодня мы предлагаем вашему вниманию локализацию большого и очень интересного мода для **TES III: Morrowind** — «**Острова мертвецов**» (**Isles of the Dead**). Модификация добавляет в игру несколько больших островов, на которых обитают жмурики и их боссы-некроманты. Геймплей достаточно прост: необходимо свести на нет поголовье некромантов и их подопечных, при этом не откинуть копыта самому и пополнить свою манчкинскую коллекцию брони, оружия, амулетов и всего остального. Эдакий рафинированный hack'n'slash. Как признается автор мода, ему было просто мало «мочилова», поэтому он сделал мод, добавляющий игре динамизма.

«Острова мертвецов» ориентированы в первую очередь на игроков 50 уровня и выше. Персонажи меньших уровней быстро пополнят дружные ряды неугомонной мертвечины. Давайте повнимательней рассмотрим особенности сеттинга и геймплея Isles of the Dead.

Первое и крайне важное отличие от оригинальной игры — возможность выбрать себе компаньона, с которым можно не только делиться шмотками, но и повышать его уровень! В роли компаньона выступает персонаж, инициализирующий сторилайн мода, человек из Сейда-Нин. Он расскажет о кознях некромантов роду человеческому, укажет, как попасть на острова, и сам отправится сопровождать героя в опасном путешествии.

На островах есть пять башен, построенных далекими предками то ли человечества, то ли мертвяков. В каждой из них живет по одному некроманту с целой армией нежити. Один из них — главный злодей, а остальные — его ученики. Вступить в бой с самым главным плохишом удастся только тогда, когда закованная в волшебный кевлар нога главного героя переступит через труп последнего ученика.

Но не сюжетом и геймплеем единым сильны Isles of the Dead. С необычайной тщательностью продуманы интерьеры, отлично стилизованы лабиринты, природа островов проработана до мелочей. Единственный недочет — иногда не сразу срабатывают скрипты и приходится немного потоптаться на месте, чтобы активировать триггеры.

Также в моде были обнаружены новые типы монстров (зомби, призраки и ряд других), дополнительные виды оружия (Демонический посох Гандорила и Разрыватель душ Сериана) и доспехов, которые можно снять с тел поверженных некромантов или просто найти в их башнях. Еще модификация привносит в игру нестандартные ингредиенты для алхимии: и без того обширный список пополнился такими веществами, как мозг дракона (несколько видов), прах сожженной девственницы, глаз тролля, сердце лесного эльфа и множеством других, мягко говоря, необычных начинок. Есть что поизучать.

И, наконец, главное. Для быстрого прохождения мода потребуется несколько часов, для досконального же изучения островов понадобится несколько дней.

Римская империя

Карта **Total Rome** — крайне интересная попытка воссоздать мир игры **Rome: Total War** на движке **Warcraft III**. Отлично прорисованный ландшафт, множество новых юнитов, позаимствованных в основном из «Рима» (для большинства нарисованы новые модельки и текстуры). Интерфейс также полностью перерисован в античном стиле.

Карта заточена под многопользовательские баталии на 12 человек. В начале игры вам предлагается выбрать одну из двух фракций — Карфаген или Рим. После того как вы определитесь со стороной, вам в подчинение поступит генерал и два кавалериста. У каждого юнита можно вызвать его отряд, который может захватывать здания. Для того чтобы увеличивать лимит юнитов, необходимо захватывать все новые и новые деревни. Благодаря этому игра превращается в веселое месиво с участием огромного количества солдат.

Вы также можете вести дипломатические переговоры, плести интриги, заключать альянсы. Впрочем, не обошлось и без небольших минусов. Разработчики не довели до ума сюжет — в частности, квест про могущественную книгу, которая дает безграничную власть над миром.

ЛОКАЛИЗАЦИОННЫЕ БУДНИ

Главная сложность во время локализации мода «Острова мертвецов» была связана с очень продолжительным тестированием перевода. Самое главное в данном случае — проверить все возможные ответвления квестовой сетки. Мы столкнулись с необычной схемой реализации некоторых скриптов, которые ну никак не хотели грузиться нормально в русской версии игры. После долгих изысканий мы нашли решение проблемы и ее источник — игра обращалась только к англоязычным наименованиям локаций и предметов!

Было немало и веселого в процессе работы: невозможно было переводить без улыбки названия некоторых врагов — например, **Bonewalker** очень хотелось перевести как «Блудная кость» или «Костеброд»!

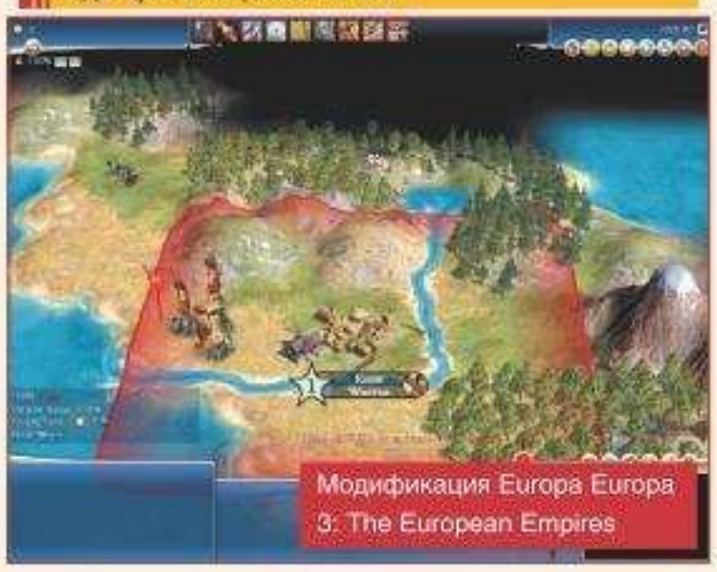
Метательный кинжал и арбалет защищают зубы главного героя с утра до вечера. Обитатели островов тоже отличаются белизной улыбки, но не чистотой помыслов.

Феерия красок обманчива — на самом деле идет кровавый бой с одним из некромантов.

ИГРОВАЯ ЗОНА

№1. Civilization 4

Что: 7 модификаций, 4 карты, 4 сценария
Где брать: Игровая зона I


Модификация Europa Europa 3: The European Empires

Модификация **Europa Europa 3: The European Empires**, флагман нынешней подборки, вносит следующие изменения:

- **Восемнадцать новых цивилизаций.**
- **Каждая страна обладает своим исторически верным правителем.**
- **Новые флаги государств.**
- **Названия городов в новых государствах совпадают с реальными.**
- **Уникальные постройки и религии.**

Кроме того, на диске вас ждут модификации:

- **Harry Potter** — герои из фильма «Гарри Поттер» теперь управляют миром.
- **Hungry Hungry Cities** — стройте свинофермы и нанимайте свинопасов.
- **Ireland** — Ирландия со своим флагом и названиями городов.
- **Stargate** — поставьте в главе вашей страны героев из фильма «Звездные врата».
- **Star Wars** — теперь главы государств — герои фильма «Звездные войны».

Четыре интересных карты:

- **Faerun**
- **Philippine Archipelago**
- **Mediterranean**
- **Riesig Asien**

Четыре увлекательных сценария:

- **Balkan war**
- **Britain**
- **Europe**
- **Sengoku Jidai**

№2. Star Wars: Empire at War

Что: 12 модификаций
Где брать: Игровая зона I

Мод EAW Realism — теперь сражения реальны как никогда.

Подборка из 12 самых интересных модификаций месяца

- **EAW Realism**
- **Archipelo's Ultimate**
- **Alviar's EAW Addon**
- **EAW Precise Ship Scaling**
- **EAW: Star Wars Realism**
- **Ultimate EAW**
- **Absolute Enhancement**
- **Star Wars Total War**
- **Galaxy**
- **Jedi Padowan**
- **Space Commander — Core Conquest**
- **Mod Manager**

№3. Crashday

Что: 1 модификация, 10 трасс, 5 автомобилей
Где брать: Игровая зона I

Модификация **Snow** — находка для тех, кому хочется разнообразить мрачные зеленые холмы и безжизненные городки **Crashday**.

Модификация Snow для игры Crashday.

После ее установки мир игры засыплет снегом, и весь пейзаж заметно преобразится.

Кроме того, вас ждут пять стильных автомобилей:

- **Delorean**
- **Eagle MK1**
- **Lamborghini Murcielago**
- **Media Markt Pickup V8**
- **Porsche 997**

Десяток головокружительных трасс:

- **Aufbau Ost**
- **Chaos War**
- **City**
- **Crash Hills**
- **Frosty Pass Ski Resort**
- **Fun House**
- **Hilly as Fuck**
- **Road Race**
- **Street Race Xtreme**
- **Tride**

№4. Блицкриг II

Что: 6 карт, 2 модификации
Где брать: Игровая зона I

В этот раз всячески рекомендуем особое внимание обратить на модификацию **Das**, которая делает сражения в игре как никогда реалистичными.

Главные особенности мода:

- **Танки стреляют по врагам автоматически, вам больше не надо вручную указывать им цель.**

ПРОГРАММА «МОБИКОН» В РАЗДЕЛЕ «МОБИЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ»

- Программа «**МобиКон**» — это каталог всего того, что вы с успехом можете закачать в ваш мобильный телефон. Все игры, музыка и картинки снабжены подробными аннотациями и скриншотами, которые наглядно демонстрируют, что вы приобретаете.

Интуитивно понятный интерфейс «МобиКона» превратит поиск желаемой игры, мелодии или картинки в приятное и совсем не напрягающее занятие. Ну а в самой программе вы найдете почти 2000 мелодий, картинок, заставок и Java-игр. Что важно — в «МобиКоне» все игры, картинки и мелодии уже рассортированы по жанрам, в наличии система поиска по модели телефона.

В «МобиКоне» вас ждут:

- Более 500 игр самых разных жанров, включая стратегии, аркады и квесты.
- В разделе «Видео» — ролики и мультфильмы.
- На выбор около семисот MP3-мелодий.
- Игровые заставки, картинки знаменитостей, красивые пейзажи и многое другое.
- Более 400 полифонических мелодий.
- Более 300 тем для оформления меню вашего телефона.

Присоединяйтесь!

ТЕМА КОМПАКТА

Unreal Tournament 2004 — Ballistic Weapons

Что: Модификация ◆ **Игра:** Unreal Tournament 2004 ◆ **Разработчик:** Rune Storm ◆ **Что нового:** Оружие, анимация, текстуры, звуки, спецэффекты ◆ **Размер:** 70 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Надоело старое оружие и графика? Ballistic Weapons решит ваши проблемы!

Понятно, что **Unreal Tournament 2004** сто лет в обед, однако новые моды для этой, кажется, нестареющей игры появляются буквально каждый месяц. Например, в марте вышел мод **Ballistic Weapons,** который не только заменяет арсенал UT2004, но и серьезно улучшает графику. Итак, в модификации вас ждут:

Два десятка разнообразного оружия. Нож, самурайский меч, автомат с глушителем, электрическая пушка, ракетница с оптическим прицелом и еще десяток не менее впечатляющих моделей.

Блестящая анимация. Красиво сделанные движения персонажей при стрельбе, перезарядке и в рукопашном бою.

Яркая графика. Шикарные вспышки выстрелов, стильные лазерные прицелы, впечатляющие взрывы ракет.

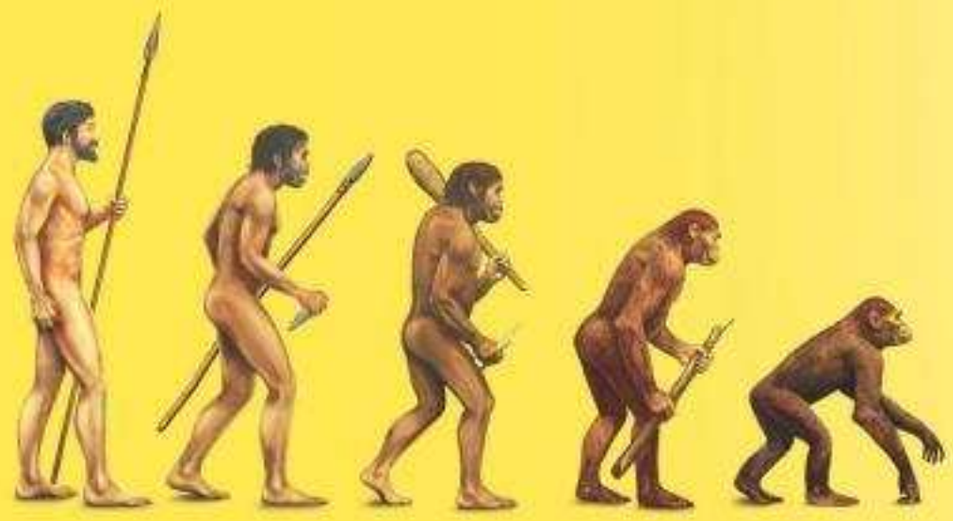
Реалистичная физика. Все пушки теперь обладают отдачей, что сильно сказывается на стрельбе.

БУДУЩЕЕ СЕГОДНЯ

Друзья, мы снова и снова не устаем напоминать, что уже с этого номера «Игромания» выходит *только* в двух вариантах — с DVD-диском и совсем без дисков. Овеянные славой два компакта отправились на заслуженный отдых.

Однако для тех, кто подписался на «Игроманию» с CD, мы сделаем еще ровно два номера (этот и следующий). Специально для вас, дорогие подписчики, обещаем, что вплоть до шестого номера мы будем продолжать выкладывать на CD все самое интересное и полезное, что только поместится. Никаких скидок. Мы гарантируем, что вы получите стопроцентно качественное наполнение в рамках весьма ограниченного объема двух компактов.

Между тем, как вы, должно быть, заметили, уже сейчас в рубрике «CD-мания» практически не упоминается компакт, а значки, которыми мы отмечали, что и где находится, отправились на свалку истории. Чтобы узнать, что уместилось на CD, а что нет, просто запустите компакт и найдите напротив файлов, попавших только на DVD, специальные значки.



товар сертифицирован

www.juicyfruit.ru

Уже хочу!!!

Модификация Das делает сражения реалистичнее.

Увеличена дальнобойность танковых пулеметов.

Усилена лобовая броня немецких танков Pz-IV.

Переделано стрелковое оружие, так что пехота теперь — страшная сила.

Кроме того, вас ждут шесть отличных карт:

- **Бирма**
- **Операция «Морской лев»**
- **Прогулка**
- **Таганрогская земля**
- **Das Mohr**
- **Operation Falk**

№5. Age of Empires III

Что: 6 карт, 1 модификация, 2 кампании
Где брать: Игровая зона I

Мод World — три новые нации к вашим услугам.

Модификация World Mod — новые нации: Япония, Персия и Мексика.

Две увлекательных кампании:

The Conquest of Tenochtitlan — в роли конкистадора Эрнана Кортеса командуем испанской армией и уничтожаем ацтекскую цивилизацию.

Fortitude — приключения молодого путешественника Фендла де Крэма в Новом Свете.

Шесть интересных карт:

Alaska — заснеженные просторы богатейшего края земли.

Appalachians — холмистые земли североамериканских индейцев.

Новые сценарии:

- **Seven Years War: Europe**
- **Gettysburg**
- **A Few Random Choices**
- **Lost Dutchman's Mine**
- **Big Battles**
- **Boom of a Cliff with You**
- **Mayan Empire**

№6. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

Что: 4 модификации, 8 карт
Где брать: Игровая зона I

Подборка из четырех самых интересных модов:

Clord's Factions — увеличивает различия между враждующими фракциями. Дварфы становятся медлительнее, но крепче, гоблины — многочисленнее, но слабее.

ТЕМА КОМПАКТА

NHL 06 — Российская хоккейная лига 2006

Что: Модификация ◆ **Игра:** NHL 06 ◆ **Разработчик:** RHLmod Developers ◆ **Что нового:** Турнир, клубы, составы, формы, экипировка, лица, арены, щиты ◆ **Размер:** 78 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Российские ледовые дружины на соревнованиях NHL 06!

Праздник на улице поклонников виртуального хоккея. Отечественные энтузиасты вновь порадовали нас «Российской хоккейной лигой»:

Главные особенности дополнения:

- Все команды суперлиги.
- Реальные стадионы суперлиги.
- Настоящие составы команд суперлиги.
- Формы команд суперлиги.
- Лица игроков суперлиги.
- Обновленная экипировка игроков — клюшки, коньки, шлемы.

Карта Grassland of Favnor

Extended Campaign — добавляет три новых миссии в кампанию за «хороших».

Samurai's Wall — усиливает прочность стен в пять раз, а защиту юнитов — на 10%.

Monster and Banner Regen — монстры регенерируются и уже не так беспомощны в сражениях с героями.

Восемь карт:

- **Grassland of Favnor**
- **River Canyon**
- **Gladiator UnderWorld**
- **Helms Deep Movie Version**
- **3v2 Minas Tirith**
- **Bleakforest**
- **The Blue Mountains**
- **Erebor**

№7. GTA: San Andreas

Что: 13 моделей машин, 3 самолета, 1 вертолет
Где брать: Игровая зона I

Не покривим душой, если скажем, что самая интересная модификация в подборке — **Los Angeles**. Она украсит город рекламными щитами, указателями, светофорами и кафе. Проезжая по Аллее звезд, не упустите шанс посмотреть на плакаты с изображением Пирса Броснана, Шарон Стоун и других голливудских знаменитостей.

Мод Los Angeles сделает город изумительно красивым.

Три отличных модификации:

- **New Water**
- **Razr**
- **Serious Effects**

Внушительная подборка из двадцати красивых машин:

- **AudiS6Tuning**
- **Bentley Turbo RT**
- **BMW Alpina B7**
- **Dodge Daytona**
- **Flatout-Bullet**
- **Flatout-Thunderbolt**
- **Gazele**
- **Ghostbusters Car**
- **Audi A8L 6.0 W12**
- **Harley-Davidson early Shovelhead chopper**
- **Hummer H2 NFS:U2**
- **Cadillac Eldorado'78 Coupe**
- **Lincoln Navigator**
- **1955 Chevy Belair Sports Coupe**
- **Tair Bike**
- **ВАЗ 21099 ДПС**
- **ВАЗ 2114 Меченый**
- **ВАЗ 2107 ДПС**
- **Волга ГАЗ 24-01 Такси**
- **ЛиАЗ 5256**

Четыре скоростных вертолета:

- **Ми-17**
- **Ми-17 (военный)**
- **Ми-34**
- **Bell 13h**

№8. FIFA 06

Что: 5 программ, 3 патча, 5 наборов флагов
Где брать: Игровая зона I

Дополнение World League позволит сыграть за самых известных футболистов.

World League — турнир, в котором участвуют 16 команд, состоящих из лучших игроков мира. Знаменитый английский нападающий Дэвид Бэкхем выступает здесь за сборную Испании, так как играет в мадридском «Реале», а Андрей Шевченко — в составе сборной Италии, так как он нападающий Милана.

Две модификации:

- **UCL**
- **Champions League Turfs**

Пять наборов флагов:

- **Italian Serie**
- **Rest of the World**
- **FIFA World Cup 2006**
- **Italian Serie**
- **Spanish Primera Liga**

Пять полезных программ:

- **Utilities Working**
- **Creation Centre**
- **FIFA 06 Backup Utility**
- **Fifamania Installer**
- **Kit Raptor 2GK**

№9. Pro Evolution Soccer 5

Что: 8 программ, 3 патча, 5 стадионов, 1 меню, 5 наборов лиц
Где брать: Игровая зона II

Украинская лига 2006 — примите участие в украинском чемпионате.

Дополнение **World Cup 2006** воссоздает грядущий чемпионат мира 2006 в Германии. Уже сейчас вы можете сыграть на стадионе Schalke 04 за команды Нидерландов, Аргентины, Кот-д'Ивуара, Сербии и Черногории.

Четыре набора лиц футболистов:

- **Internazionale**
- **ForcaBarca**
- **Jay**
- **Real Madrid**

Три отменных стадиона:

- **Torino Stadio Olimpico**
- **CSKA Moscow**
- **Emirates**

Восемь полезных программ:

- **AFS Explorer**
- **DKZ Studio**
- **Game Graphic Studio**
- **Kit Server**
- **Kit Server Management**
- **LOD Mixer**
- **WES Editor**
- **GDB Manager**

№10. TrackMania Sunrise eXtreme

Что: 1 модификация, 8 трасс, 8 моделей и скинов машин
Где брать: Игровая зона II

Модификация **A Bit Snow**

Восемь моделей машин:

- **Honda NSX-R**
- **BMW M6**

КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА
Берсерк
На турнирах, посвящённых выпуску нового доп-сета игры Берсерк - "Час чудовищ", каждый новичок получит в подарок промокарту "Ученик мага". Игрок, приведший новичка, получит промокарту "Боевой маг". Собравший три Боевых мага, может обменять их на самую крутую промокарту - "Архимаг".
ПОДРОБНЕЕ ОБ АКЦИИ НА САЙТЕ:
www.berserk.ru

Модификация A Bit Snow — отныне гонять предстоит на Северном полюсе.

- **Smart**
- **Mitsubishi Eclipse Spyder**
- **Nissan Skyline R34**
- **Opel Astra Tuning**
- **Porsche Cayman S**
- **Ferrari F360 Spider**

Восемь трасс:

- **Lethal Turbo Drive**
- **Narvas III**
- **Insomnia Rounds**
- **Hippo Stomp**
- **On Yucon's Star**
- **The Monkey**
- **Coastlover**
- **Technical Torment**

№11. Star Wars: Battlefront II

Что: 6 миссий, 3 модификации
Где брать: Игровая зона II

Миссия Bakura: Town Assault перенесет вас в самый натуральный средневековый город.

Шесть миссий:

- **Bakura: Town Assault** — сразитесь с Империей в средневековом городке.
- **Coruscant Assault** — взяв под контроль Люка или Дарта Вейдера, выбейте врагов из дворца.
- **Coruscant: City** — кровавая расправа с ситхами на огромной базе.
- **Tatooine: Desert Showdown** — яростные сражения на планете Татуин.
- **Geonosis: Earthbound Assault** — примите участие в генеральном сражении против Империи.
- **Under Siege** — битва на огромном имперском крейсере.

Три любопытных мода:

- **A Queen vs. Queen**
- **Hey guys**
- **Other Wars**

№12. The Sims 2

Что: 20 платьев, 10 сумочек, 45 ювелирных украшений
Где брать: Игровая зона II

Благодаря нынешней подборке ваши симы на своей шкуре почувствуют, что такое настоящая роскошь. На диске вас ждет:

- **10** изящных сумочек — кожаных и бархатных, с драгоценностями и без.
- **20** праздничных платьев, сшитых по последней моде.

ТЕМА КОМПАКТА

Rome: Total War — Rise of Persian

Что: Модификация ◆ **Игра:** Rome: Total War ◆ **Разработчик:** Rise of Persian Team ◆ **Что нового:** Юниты, карта, здания ◆ **Размер:** 45 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Персы сменяют римлян на поле брани

Новая тотальная модификация для **Rome: Total War** содержит в себе:

- Регион от долины Нила до Междуречья и Каспия, где живут персы, вавилоняне, ассирийцы и египтяне.
- Юниты всех этих государств — лучники, копейщики, кавалеристы, слоны.
- Здания: храмы, рынки, военные академии.
- Красивые спецэффекты пыли, огня и дыма.

Подборка из 45 украшений — сделайте ваших симов счастливыми.

- **45** ювелирных украшений — ожерелий, медальонов и сережек.

№13. Half-Life 2

Что: 8 карт
Где брать: Игровая зона II

Карта Das Roboss — очищаем завод от нежити.

Семь карт:

- **Das Roboss** — потасовка с толпами зомби на территории большого завода.
- **Day Hard 3** — отправляйтесь на улицу современного городка и уничтожьте толпу спецназовцев.
- **Engage the Zombies** — жестокая битва с ватагами зомби в общественном туалете.
- **Fortune** — замок, в стенах которого развернется ожесточенное сражение с надоедливым ракетным автомобилем.
- **Freshman** — в роли доктора Фримена очистите большой дом от спецназа.
- **Justice 2** — Бедолага Гордон снова за решеткой — помогите ему выбраться на свободу.
- **Nuclear Plant** — карта, смонтированная из кусочков уровней **DOOM II**.
- **Minerva: Metastasis 2** — сразитесь с врагами в темных коридорах, секретных лабораториях и подвалах.

№14. Black & White 2

Что: 3 карты, 8 скинов
Где брать: Игровая зона II

Карта Tropic — заставьте греков трепетать от вашего могущества.

Три интересных карты:

- **Tropic** — возьмите шефство над деревней греков, живущих на маленьком зеленом острове.
- **Squish** — станьте злым богом и разнесите по кирпичикам скалистый островок вместе с его жителями.
- **Norce** — возьмите под свою власть Альпийские горы и их обитателей — вконец измученных греков.

Пачка из восьми симпатичных скинов:

- **Black & White 2 Files Skin Packone**
- **Chinese Opera Advisor**
- **Dremora Good Advisor**
- **Liger**
- **Skunkcow**
- **Sparky**
- **Tiglon**
- **Gollum**

№15. Operation Flashpoint

Что: 6 модификаций
Где брать: Игровая зона II

Мод Civil War — гражданская война в США в антураже Operation Flashpoint.

Самое интересное дополнение в нынешней подборке — **Civil War**. Теперь вы можете принять деятельное участие в гражданской войне, которая была в США полторы сотни лет назад.

Главные особенности мода:

- **Полноценная кампания, где нашлось место самым кровавым битвам гражданской войны США.**
- **Десятки новых юнитов — пушки, кавалеристы, офицеры с саблями.**
- **Реалистичные мундиры солдат.**
- **Оружие XIX века со своими реальными характеристиками — мушкеты, винчестеры, шестизарядные «кольты».**

Пять других модов:

- **Goslar** — остров Малден в новой графической обертке.
- **Grumman** — отменная модель истребителя.
- **Military Labor** — грозный робот из японского аниме.
- **Predator** — красивая модель Хищника из одноименного фильма.
- **WWII ec Pilot** — модели летчиков времен Второй мировой войны.

№16. Earth 2160

Что: 13 карт
Где брать: Игровая зона II

Карта Eisfieber

Тринадцать карт:

- **Badlands**
- **Burgen Krieg**
- **Cleaver Land**
- **Eisfieber**
- **Fire Island**
- **Frozen Rock**
- **Grounds for War**
- **Js Map**
- **Lava River**
- **No Where 2 Run**
- **Projekt Xerlopol**
- **Swamp Wars**
- **Vulkan**

№17. DOOM III: Resurrection of Evil

Что: 8 карт
Где брать: Игровая зона II

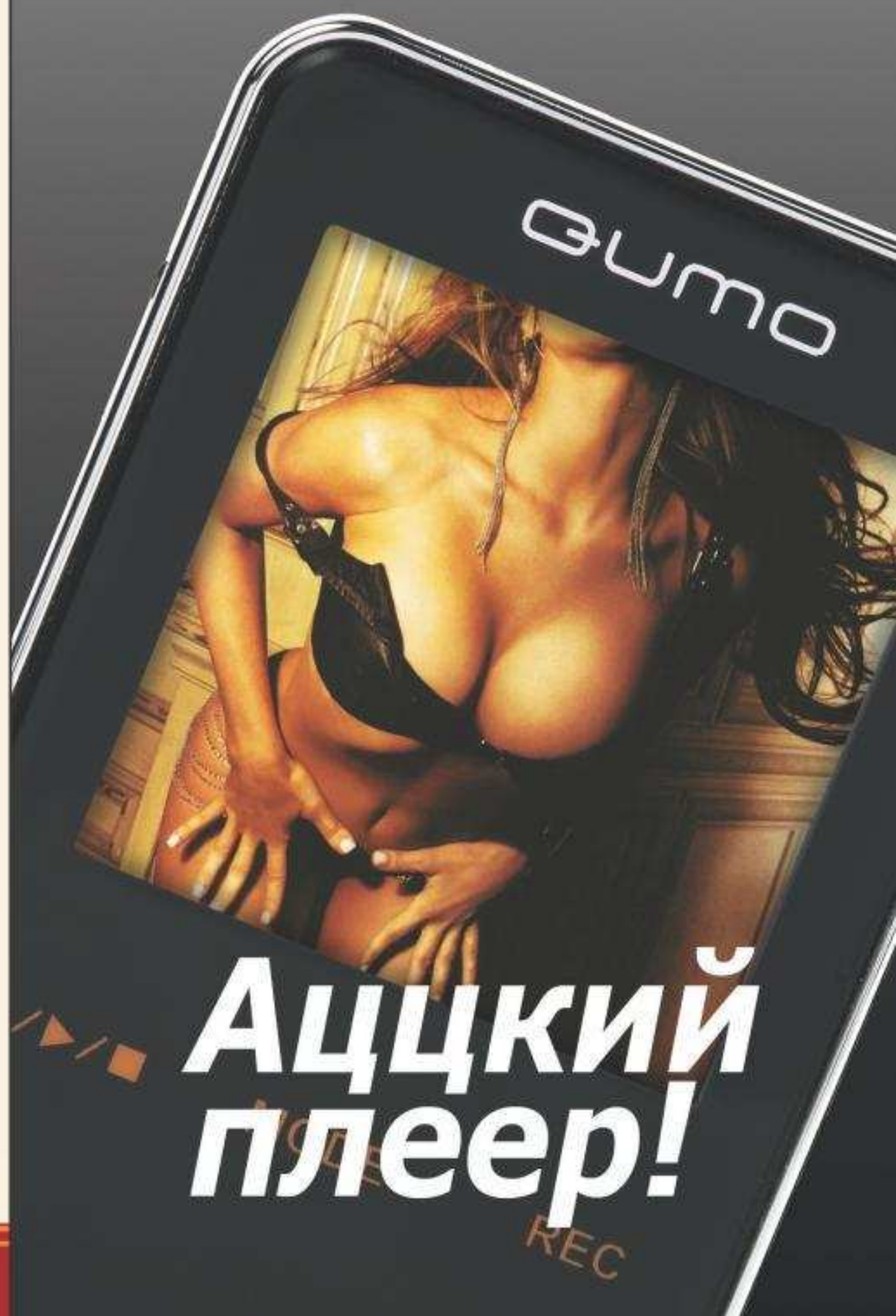
Карта Enceladus — яростное сражение на инопланетной базе.

Восемь карт:

- **Enceladus** — бой на инопланетной базе алиенов.
- **Devils Church** — очистите католический храм от толпы безобразных демонов.
- **DOOM II Remake in DOOM III** — ремейк первого уровня **DOOM II**. Сходство поразительное.
- **Event Horizon** — секретная база, на которой беснуются демоны.
- **Fatality** — одолейте толпу могучих монстров и найдете мощное оружие.
- **Gone Insane** — вправьте мозги обнаглевшим зомби с помощью одной лишь бензопилы.
- **Tek — D2MAP01** — еще один превосходный ремейк первого уровня **DOOM II**.
- **The Atom Splitter** — родную базу населили адские твари. Самое время навести порядок.

mp3 плееры
www.qumo.ru

qumo
evo



Ацкий плеер!

№18. The Elder Scrolls III: Morrowind

Что: 9 плагинов
Где брать: Игровая зона III

Плагин Crafting — теперь вы можете стать пекарем.

Девять плагинов для нестареющего Morrowind:

- **KRSVG** — красивая металлическая броня.
- **Obsidian Armor** — великолепная обсидиановая броня.
- **Okinawan Weapons** — новое оружие — сай, дубинка полицейского и лопата пекаря.
- **Blasphemous Revenants** — наберите армию из зомби.
- **DB Armor Replacer Exp** — новая броня для Темного братства.
- **Morrowind Crafting** — десяток новых профессий: плотник, повар, аптекарь и другие.
- **Daemon Resource** — новая раса демонов.
- **Esotic Horrors Race** — страшные членистоногие монстры.
- **White Senches** — уникальный вид кошек.

№19. Empire Earth II

Что: 3 кампании, 10 сценариев
Где брать: Игровая зона III

Кампания Alexander The Great

Три больших кампании:

- **Alexander the Great**
- **The Second Dark Age**
- **WW1 Diplomacy**

Десяток отличных сценариев:

- **A Conquaroris Born**
- **Conquestador**
- **Kingaurther**
- **Operation Barbarossa**
- **Sinai River**
- **The Third Battle of Ypres**
- **The American Civil War**
- **The Reconquista**
- **Unitethe Greeks**
- **WW1 Victoria**

№20. Heroes of Might and Magic III и Heroes of Might and Magic IV

Что: 20 карт для третьей + 20 карт для четвертой части
Где брать: Игровая зона III

Двадцать карт для третьих и столько же карт для четвертых «Героев». Обратите внимание — это финальная подборка по «Героям», следующие дополнения будут только для новой части игры.

ТЕМА DVD

Command & Conquer: Generals — Zero Hour — MidEast Crisis

Что: Модификация ◆ **Игра:** Command & Conquer: Generals — Zero Hour ◆ **Разработчик:** Ome Vince, Bhones, BlckWverve, DarkAlex, Chris Boidy, Dragon ◆ **Что нового:** стороны конфликта, постройки, юниты, звуки, эффекты, музыка ◆ **Размер:** 154 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Массовая передислокация — генералы уезжают на Ближний Восток

MidEast Crisis — тотальная модификация, до неузнаваемости преображающая привычный мир игры. Новшеств множество, но мы скажем лишь о самых значительных.

Главные особенности мода:

- Ближневосточный регион, где пылает война Сирии с Израилем.
- Армии этих государств, каждая со своей техникой, технологиями и постройками.
- Разнообразная военная техника — вертолеты, танки, гаубицы и зенитки; у Сирии — советские, у Израиля — американские.
- Продвинутый искусственный интеллект, который основательно потреплет вам нервы.
- Десятки карт для скирмиш-режима.
- Качественная озвучка и музыкальное сопровождение, записанное в профессиональной студии.
- Новые красочные эффекты огня и взрывов.

№21. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе/Перл-Харбор

Что: 8 миссий, 4 скина
Где брать: Игровая зона III

Миссия War in the Mediterranean — уничтожьте самолеты немецкого корпуса «Африка».

Восемь миссий:

- **Bogey at twelve** — разгромите немецкие самолеты над Тихим океаном.
- **Desert Strike** — разбомбите японскую базу на тропическом острове.
- **Marshall** — сбейте шесть японских асов в небе над Маршалловыми островами.
- **Meet the hellcat** — разнесите в пыль японский аэродром на острове в Тихом океане.
- **Okinawa 2** — защитите родной авианосец от атак японских бомбардировщиков.
- **P-40 Warhawk** — сбейте десятки японских самолетов близ Перл-Харбора.
- **War in the Mediterranean** — взлетите с аэродрома на английском Spitfire Mk. IXe и дайте отпор настырным немецким истребителям, прикрывающим с воздуха наступление корпуса «Африка».
- **Zerstoerer** — вы управляете немецким бомбардировщиком Bf-110G-2. Задача — уничтожить французский завод.

Четыре симпатичных скина:

- **Essendon Bombers**
- **Islanders BI-1**
- **Wales 109G6-AS**
- **West Coast Eagles 109G6-AS**

№22. Mafia: The City of Lost Heaven

Что: 10 автомобилей
Где брать: Игровая зона III

В подарок ко Дню Победы — сборник из 10 качественных военных авто:

БРДМ 2

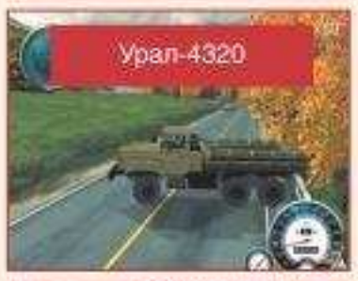
ГАЗ-676

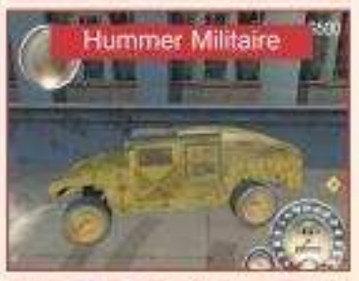
ЗИС

УАЗ-3159

УАЗ-469

Урал-4320 (брезент)


Урал-4320


Hummer Militaire

Hummer H1 M1038

M352A 1986

№23. Unreal Tournament 2004

Что: 10 карт
Где брать: Игровая зона III

Карат Pharaoh — примите участие в сражении за египетский храм.

Десять карт:

- **Pharaoh** — древнеегипетский храм для дуэльных сражений.
- **Sands of Destruction** — песчаная карта с оазисом в центре для режима Onslaught.
- **Kamchikawata** — индейский храм с множеством таинственных тотемов.
- **Alex Island** — шикарный дом с порталами на тропическом острове.
- **Derelict Factory** — многоуровневая карта со множеством коридоров.
- **Vandacar Fortress** — крепость, в которой спрятаны флаги команд.
- **Empae** — древнее поселение, построенное в римском архитектурном стиле.
- **Meadowland** — сельская местность с зелеными полями и деревьями.
- **Mobius Labs** — мрачный завод, изобилующий коридорами.
- **Giza Oasis** — компактная карта, воссоздающая египетские достопримечательности.

№24. Warcraft III

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона III

Карта Isles at War

Двенадцать карт:

- **Isles at War**
- **Allaround Escape**
- **Apokalyptika**
- **Bandit Castle**
- **Ruins of Dalaran**
- **Escape the Ogre Land**
- **Forget**
- **For the Lich King**
- **Life of a Colonist**
- **Predator**
- **The Gold Problem**
- **Tony**

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Что: 3 модификации, 9 карт
Где брать: Игровая зона III

Модификация Winter Assault Fatality Compilation

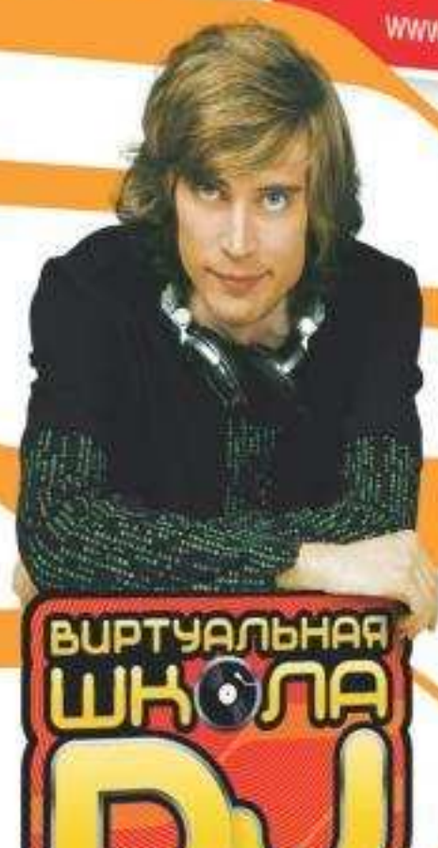
Три новых модификации:

- **Winter Assault Fatality Compilation** — делает сражения поистине молниеносными — повышен ущерб от огнестрельного оружия, сокращено время на тренировку юнитов, увеличено число солдат в отряде.
- **Team Colorable Imperial Buildings** — окрашивает постройки Имперской гвардии в различные цвета.
- **Chaos Space Marines With Blood** — меняет внешний вид десантников Хаоса — череп на плече, кровь на броне.

Девять карт:

- **Dragonslayer**
- **Iblis'b**
- **Icefields**
- **Kasyr Lutien 2**
- **Drawbridge**
- **Redemption**
- **Lifeless City**
- **Pummelled Estate**
- **Snowblind**

www.djone.ru



Стань настоящим диджеем!

Купи диск в магазинах М.видео и выигрывай призы на djOne.ru!

DJ-комплекты

Туры на Ибицу

Акустика

Виртуальная школа DJ One - единственная мультимедийная школа диджеинга в мире, дающая тебе возможность научиться играть на пластинках, CD, mp3 и даже бесплатно пройти эксклюзивный скретч-курс!

Кроме того, благодаря этому диску ты узнаешь, как стать радиодиджеем, а зарегистрировавшись после покупки на www.djOne.ru - как выиграть массу ценных призов!

Будь первым, и первые призы могут стать твоими!

Ищи диск в торговых сетях, указанных ниже, и на www.djOne.ru/shops

ВИДЕОЛЕНД

pitch.ru

ТИТАНИК ВИДЕО-РЕКОРДС

АЙСБЕРГ

ТИТАНИК СИНЕМА МЕГАКИНОТЕАТР

ЛЕГИОНЕР

Numark (495) 933-5333

ТИТАНИК

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ СПОНСОР: @mail.ru

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»

Три синглплеерных модификации для игры The Elder Scrolls IV: Oblivion — создайте персонажа любой расы, с любыми глазами и прическами — без всяких ограничений.

Карта для игры Massive Assault Network — новый полигон для сетевых побоищ.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Сайт за час! Три набора для создания фан-сайтов по мотивам самых интересных игр

SpellForce 2: Shadow Wars

Набор для создания странички, посвященной игре **SpellForce 2: Shadow Wars**. К вашим услугам:

- **Многочисленные иконки**
- **Множество стилизованных кнопок**
- **Фоновые рисунки и эмблемы игры**

City Life

Все необходимое для создания сайта, посвященного симулятору мэра города — **City Life**. В вашем распоряжении:

- **Красивые арты**
- **Подборка музыки из игры**
- **Многочисленные скриншоты и заголовки**

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Увесистый набор для создания сайта о The Elder Scrolls IV: Oblivion. Вас ждут:

- **Фоновые рисунки**
- **Орнаменты для оформления страничек**
- **Живописные рисунки по мотивам игры**

ТЕМА DVD

Half-Life 2 — Substance

Что: Модификация ◆ **Игра:** Half-Life 2 ◆ **Разработчик:** Substance Team ◆ **Что нового:** оружие, звуки, музыка, геймплей, сюжет ◆ **Размер:** 132 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Half-Life 2 слишком легка для вас? Теперь все изменится!

С модификацией Substance игра станет не только сложнее, но и намного интереснее. Вас ждут:

- **Четыре новых уровня сложности.** Два постепенно увеличивают сложность, третий дает вам возможность управлять своим здоровьем и броней, как это было в незабвенном Halo.
- **Большой тренировочный уровень**, где вы сможете отточить навыки ведения боя на пронырливых зомби.
- **Альтернативная сюжетная линия**, повествующая о мытарствах старика Фримена в потусторонних мирах.
- **Семь новых стволов**, среди которых пистолет, обрез, автомат, энергетическая пушка и даже гранатомет (от звука его выстрела заложит уши даже у самого стойкого игрока).

- **Десяток заголовков**
- **Особые шрифты в стиле фэнтези**
- **Красочные скриншоты**
- **Обои для рабочего стола**

7 Wonders — наслаждайтесь прекрасной музыкой, складывая кирпичи с иероглифами.

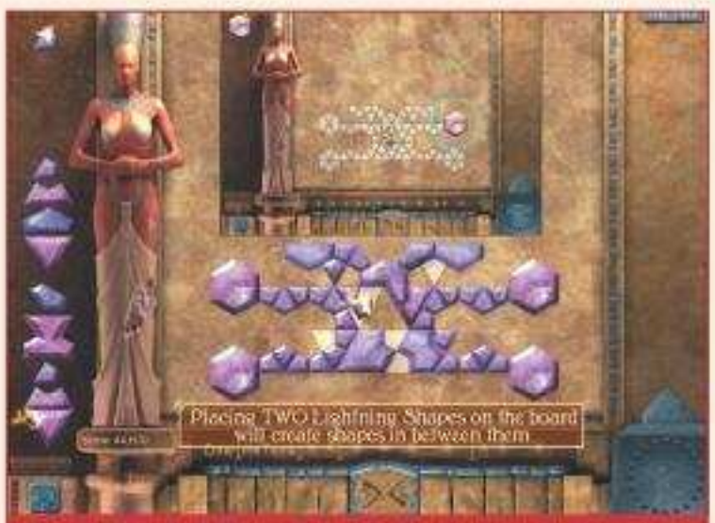
ВЕСЕЛОСТИ

Самые веселые игры месяца. Дайте отдых мозгам!

Что: 6 shareware-игр, 4 игры и 5 мультфильмов на флэш
Где брать: Рубрика «Веселости»

Easter Bonus — соберите несколько одинаковых пасхальных подарков и освободите из плена симпатичных цыплят и зайцев.

Jewel of Atlantis — охотимся за сокровищами, плаваем на корабле, собираем сундуки.



Mosaic Tomb of Mystery — из разноцветных кусочков мозаики соберите фрески для египетской пирамиды.

Incrediball — The Seven — берите мячик и крушите им памятники архитектуры.

Luxor Amun Rising — шариковая гидра атакует Египет. Не дайте ей сожрать фараона.

Четыре игры на флэш:

- **3D Superball**
- **Cursor Hunter**
- **Grav Turret Final**
- **Armor Heroes**

Пять фильмов на флэш:

- **The Real Eggman**
- **Job Counselor**
- **Liar 3**
- **Weapons of Angels Episode 2**
- **Skywalkers ND**

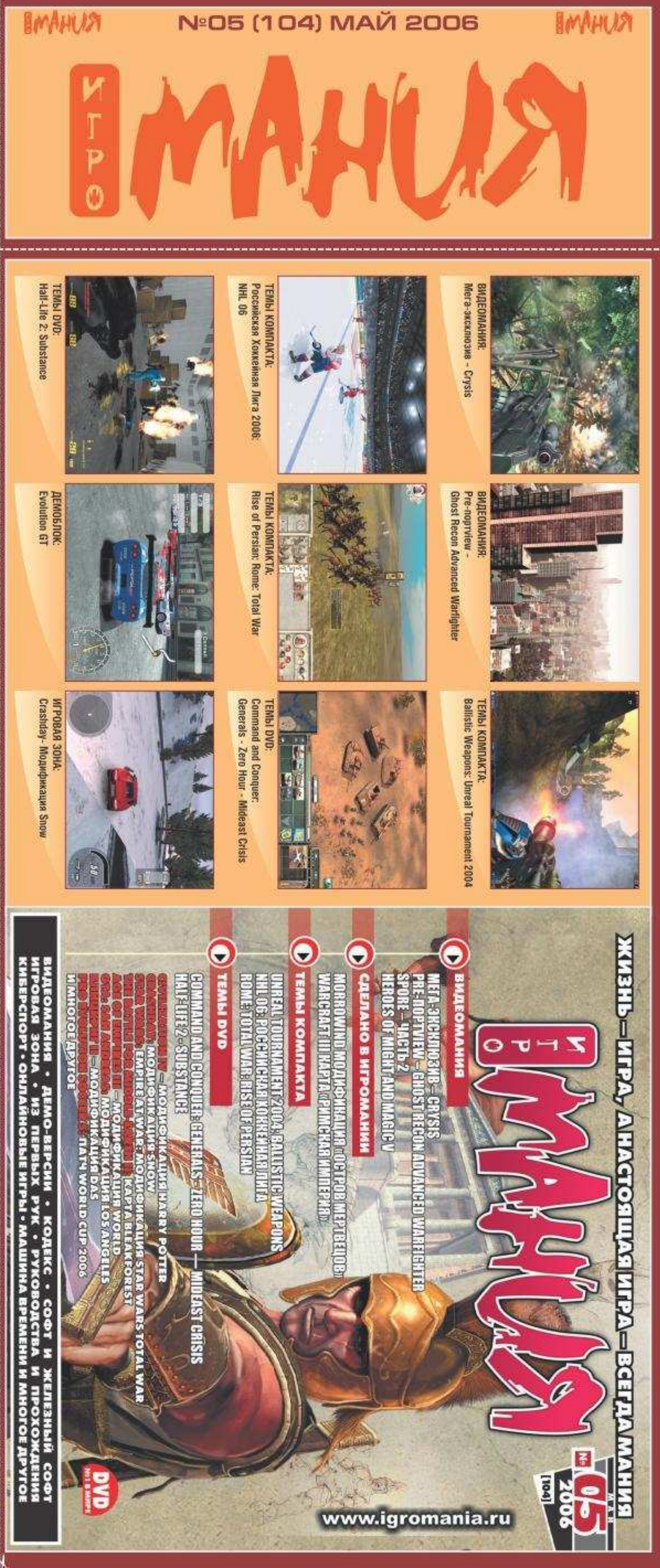
DEATHZONE

Call of Duty 2

Что: Комплект звуков, 4 набора скинов, 4 модификации, 3 карты
Где брать: DeathZone

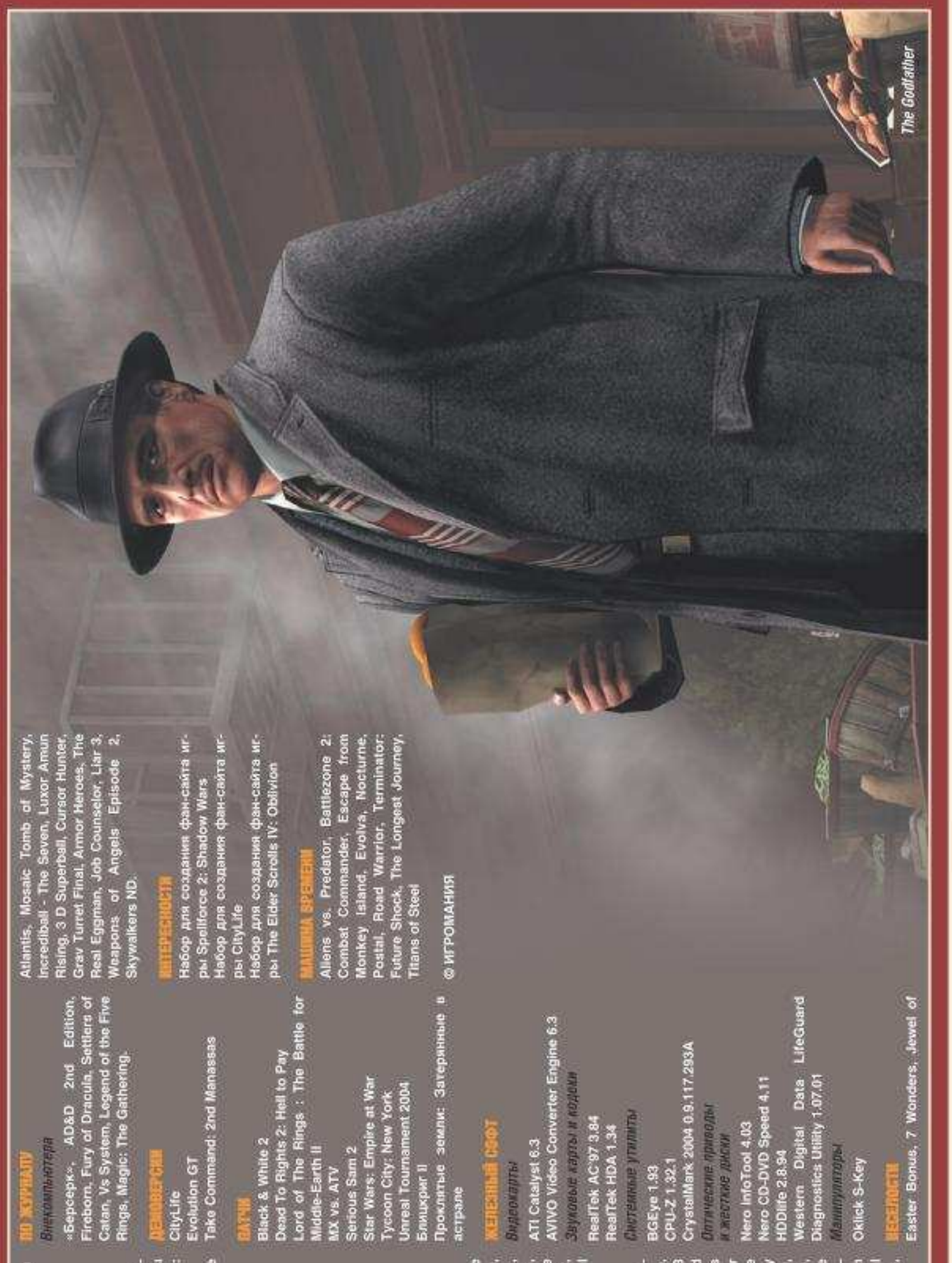
Новый месяц и, как всегда, новая подборка для лучшего шутера про Вторую мировую — Call of Duty 2.

Собственно, на диске вас ждут три карты, комплект реалистичных звуков, три симпатичных набора скинов персонажей и четыре отличных модификации.



ИГРОМАНИЯ №05 (104) МАЙ 2006 ИГРОМАНИЯ

ИГРОМАНИЯ



ВИДЕОКАРТЫ
МЕГА-ЭКСКЛЮЗИВ – CRYSIS
PRE-ПОРТVIEW – GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
SPORE – ЧАСТЬ 2
HEROES OF MIGHT AND MAGIC V СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ
MORROWIND МОДИФИКАЦИЯ «ОСТРОВ МЕРТВЕЦОВ»
WARCRAFT III КАРТА «РИМСКАЯ ИМПЕРИЯ»

ТЕМЫ КОМПАКТА
UNREAL TOURNAMENT 2004: BALLISTIC WEAPONS
NHL 06: РОССИЙСКАЯ ХОККЕЙНАЯ ЛИГА
ROME: TOTAL WAR - RISE OF PERSIAN

ТЕМЫ DVD
COMMAND & CONQUER GENERALS: ZERO HOUR — MIDEAST CRISIS
HALF-LIFE 2 - SUBSTANCE

ИГРОВАЯ ЗОНА
Лучшее для игр:
№1 Civilization IV
№2. Star Wars: Empire At War
№3. Crashday
№4. Блицкриг II
№5. Age of Empires III
№6. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
№7. GTA: San Andreas
№8. FIFA 06
№9. Pro Evolution Soccer 5
№10. TrackMania Sunrise: eXtreme
№11. Star Wars: Battlefront II
№12. The Sims 2
№13. Half-Life 2
№14. Black & White 2
№15. Operation Flashpoint
№16. Earth 2160
№17. DOOM III: Resurrection of Evil
№18. The Elder Scrolls III: Morrowind
№19. Empire Earth II
№20. Heroes of Might and Magic III и Heroes of Might and Magic IV
№21. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе/Перл-Харбор
№22. Mafia: The City of Lost Heaven
№23. Unreal Tournament 2004
№24. Warcraft III
№25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Бонусы «Игровой зоны»
Бонус №1. Три сингплеерных модификации для игры The Elder Scrolls IV: Oblivion
Бонус №2. Карта для игры Massive Assault: Network

ДЕАТЧКОМ
Call of Duty 2
Counter-Strike: Source
Quake IV
Counter-Strike
DOOM III - Resurrection of Evil

СПОРТИВНЫЙ НАБОР
ГВОЗДЬ НАБОРА
xStarter 1.61
СВЕЖАТИНА!
All My Movies 3.9, CloneDVD Mobile 1.0.7.1, DVD Cover Searcher 3.0.0, DVD Ripper Platinum 4.0.41, ImgBurn 1.2.0.0, Paint.NET 2.6, ScreenShoter 3.0b, Spyware Terminator 1.3.00.599, SWF Text 1.2, The Core Media Player 4.11, Total Commander — eXtended Pack.
ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ
Ad-Aware, Adobe Reader 7.07 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), DirectX 9.0c, DivX 6.1, DOSBox 0.63 (вместе с DOSShell 1.2), Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.51, Light Alloy 3.5, Macromedia Flash Player 8.0, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer 10.05, QuickTime 7.0.4, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.0s, Total Commander 6.54, VobSub 2.23, Winamp 5.13 и WinRAR 3.51.

ИНТЕРЕСНОСТИ
Набор для создания фан-сайта игры Spellforce 2: Shadow Wars
Набор для создания фан-сайта игры CityLife
Набор для создания фан-сайта игры The Elder Scrolls IV: Oblivion

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
Видеокарты
ATI Catalyst 6.3
AVIVO Video Converter Engine 6.3
Звуковые карты и кодеки
RealTek AC'97 3.84
RealTek HDA 1.34
Системные утилиты
BGEye 1.93
CPU-Z 1.32.1
CrystalMark 2004 0.9.117.293A
Оптические приводы и жесткие диски
Nero InfoTool 4.03
Nero CD-DVD Speed 4.11
HDDlife 2.8.94
Western Digital Data LifeGuard Diagnostics Utility 1.07.01
Манипуляторы
—
Oklick S-Key

НОВОСТИ
Easter Bonus, 7 Wonders, Jewel of Atlantis, Mosaic Tomb of Mystery, Incredibal - The Seven, Luxor Amun Rising, 3 D Superball, Cursor Hunter, Grav Turret Final, Armor Heroes, The Real Eggman, Job Counselor, Liar 3, Weapons of Angels Episode 2, Skywalkers ND.

ИГРОМАНИЯ ВРЕМЕНИ
Aliens vs. Predator, Battlezone 2: Combat Commander, Escape from Monkey Island, Evolva, Nocturne, Postal, Road Warrior, Terminator: Future Shock, The Longest Journey, Titans of Steel

© ИГРОМАНИЯ

Quake 4

Что: 9 карт
Где брать: DeathZone

Если вы много играете в мультиплеере **Quake 4**, то вам никак не обойтись без нашей подборки из девяти карт с весьма интригующими названиями: **Pitch Blue, Chost Part, Cobalt, Fast Fry, Inferno, Jumpin Jack Strap, Quake Dust, Salute Your Host, Steveo-Endurance**. Не пропустите!

Counter-Strike

Что: 4 карты, 7 моделей оружия, 8 скинов игрока
Где брать: DeathZone

«Папская» подборка для уже окончательного рассыпавшегося в прах, но до сих пор безумно популярного Counter-Strike версии 1.6 (а не какого-то там Source). На диске вы обнаружите: семь моделей оружия, среди которых есть даже «калашников» со штыком, три первостатейные карты и восемь скинов персонажей, которые сделают вашу игру намного ярче, чем раньше.

DOOM III: Resurrection of Evil

Что: 8 карт
Где брать: DeathZone

Конечно, DOOM III далеко до лавров того же Counter-Strike, однако и для него выходят очень интересные мультиплеерные карты. В этот раз их восемь: **Gw dm1**, **Chemical Factory**, **DOOM III Chess**, **Firefly's Arena**, **Hells Arena**, **Irremediable**, **Never Outgunned** и **The Hellish Complex**. Кстати, особо рекомендуем карту Never Outgunned. Там вы сможете принять участие в самом натуральном гладиаторском сражении, что, согласитесь, само по себе уже очень интересно.

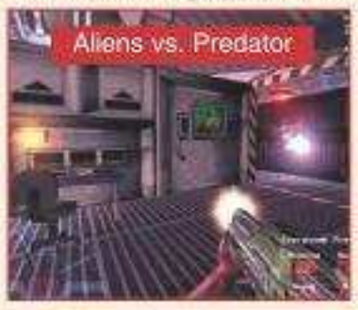
Counter-Strike: Source

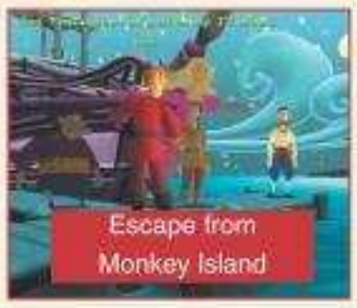
Что: 4 карты, 7 моделей оружия, 6 скинов игрока.
Где брать: DeathZone

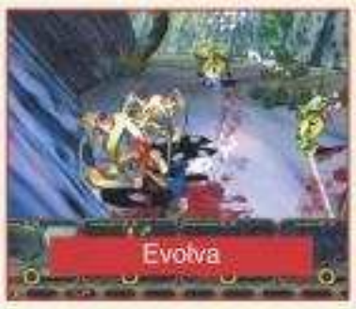
Подборка для тех, кто давно уже перешел с морально устаревшего CS 1.6 на CS: Source. На DVD вас ждут четыре карты, семь моделей оружия и шесть скинов игроков. Лично мы очень рекомендуем первым делом установить скин автомата FN FNC и побегать с ним по знойной пустыне на карте De_beroth.

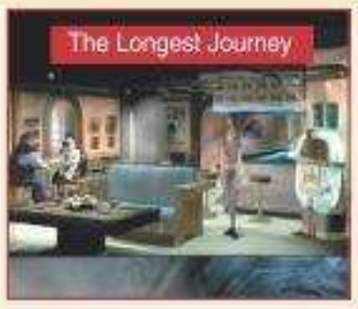
МАШИНА ВРЕМЕНИ

Мы продолжаем наши ежемесячные путешествия на машине времени, вспоминая, «как оно было» в компании с демоверсиями самых интересных игр прошлого. В этот раз вашему вниманию предлагаются следующие игры.









ПАТЧИ

10 полезных патчей для самых актуальных игр

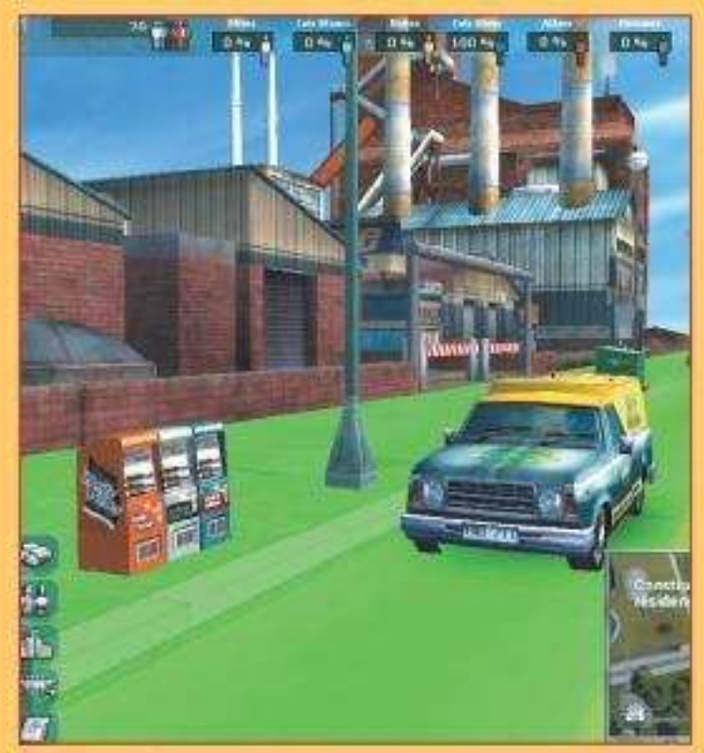
- **Black & White 2**
  Версия 1.2. **Наш рейтинг**: 4/5
- **Dead to Rights II: Hell to Pay**
  Версия: 1.0. **Наш рейтинг**: 3/5
- **Lord of the Rings : The Battle for Middle-Earth 2**
  Версия 1.02. **Наш рейтинг**: 3/5
- **MX vs. ATV Unleashed**
  Версия 1.01. **Наш рейтинг**: 3/5
- **Serious Sam II**
  Версия 2.068. **Наш рейтинг**: 4/5
- **Star Wars: Empire at War**
  Версия 1.03. **Наш рейтинг**: 3/5
- **Tycoon City: New York**
  Версия 1.00. **Наш рейтинг**: 3/5
- **Unreal Tournament 2004**
  Версия 3369. **Наш рейтинг**: 3/5
- **Блицкриг II**
  Версия 1.4. **Наш рейтинг**: 3/5
- **Проклятые земли: Затерянные в астрале**
  Версия 1.4. **Наш рейтинг**: 3/5

ДЕМОБЛОК

3 демоверсии месяца, в которые стоит сыграть

Тщательно отобраны и проверены экспертами «Игромании»

CITY LIFE



Жанр: Стратегия
Издатель/разработчик: Deep Silver/Monte Cristo
В демоверсии: Первый город
Может получиться: Брат-близнец **SimCity** с подробно детализированными улицами и правдоподобными жителями.

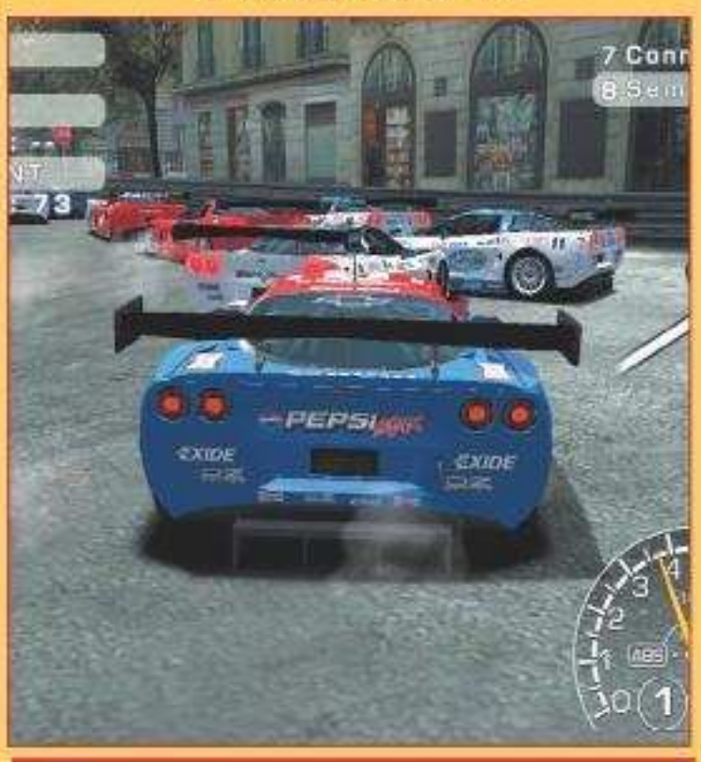
Нам снова предлагают стать мэром города. Все привычно: строим дома и заводы, возводим больницы и школы — все для блага жителей. Кроме того, нам предстоит определять налоговую политику и налаживать торговлю.

TAKE COMMAND: 2ND MANASSAS

Жанр: Стратегия
Издатель/разработчик: Paradox Interactive/MadMinute Games
В демоверсии: Две обучающих миссии, один сценарий
Может получиться: Историческая стратегия с Америкой в главной роли.

Игра посвящена гражданской войне в США. С кем вы — с освободителями негр... афроамериканцев или с их притеснителями?

EVOLUTION GT



Жанр: Гонки
Издатель/разработчик: Black Bean Games/Milestone
В демоверсии: Пять автомобилей, четыре трассы
Может получиться: Европейские гонки с уклоном в симулятор и машинами именитых марок.

Новые гоночные соревнования на трассах европейских городов. 33 современных автомобиля всемирно известных автоконцернов вроде «Рено», «Мерседес», «Понтиак», «Шевроле», «Ауди» и «Опель».

НОВЫЙ СЕЗОН

Итак, годовщина прошла. Начинается новый сезон. На телевидении это означает старт новых проектов, проведение реформ и прочие изменения. У нас, в принципе, все то же самое. Начинается новая эпоха «**Видеомании**». Эпоха нового стиля, новых идей и новых проектов. Мы почти закончили переход на новый интерфейс — полностью анимированный, с поддержкой двух языков и прочими достоинствами. На момент написания этих строк у него остается пока только одна нерешенная проблема — после проигрывания видео интерфейс упорно возвращает вас в главное меню, а не в раздел, из которого запускался ролик. Причины сего артефакта нам пока неизвестны, но мы работаем над этим.

Также для нас наступает новая эпоха в освещении событий. В прошлом году мы начали делать эксклюзивы. Причем такие, которых больше нет ни у кого в мире. **S.T.A.L.K.E.R.**, **Paraworld**, **Heroes of Might and Magic V**... их было много. Но все это, как всегда, было только начало. В этом сезоне мы перейдем на совершенно новый уровень. Первая ласточка — уже сегодня.

Грандиозный **Crysis**, пока что единственный проект на PC, который может по праву называться «игрой следующего поколения». Думается нам, эта бомба будет покруче **Far Cry**. Далее вас ждет не менее грандиозный анонс продолжения одного из известнейших стратегических сериалов и еще один громкий проект, о котором пока не скажу ни слова.

Также у нас планируются некоторые новые рубрики, а «Видеоновости» очень сильно изменятся. Но это все — со временем. А пока должен сказать, что проект по «Героям» подходит к своему логическому завершению — последний сюжет появится в этом либо в следующем номере.

Главной же темой нынешней «Видеомании» станет великолепный **Ghost Recon Advanced Warfighter**. Честно говоря, мы и не думали, что игра окажется НАСТОЛЬКО хорошей. Примерно те же чувства мы испытывали, впервые увидев **Splinter Cell**. Так что сегодня у нас праздник — нам подарили удивительную игру с массой свежих ощущений и практически без недостатков. Кстати, также смотрите на диске дневники ее разработчиков.

Антон Логвинов
редактор «Видеомании», *video@igromania.ru*

ТАКЖЕ В «ВИДЕОМАНИИ»

Видеоновости — ежемесячная порция нового игрового видео.
Special — репортажи с выставок, об играх и индустрии.
Демотеатр — геймплейные и HDTV-ролики из будущих игр, а также NextGen.
Рекламная пауза — ТВ-споты популярных игр и консолей. Смешные и серьезные.
Pre-portview — обзоры будущих портов с консолей.
Видеообзоры — ревью на главные игры месяца.
Развлекательный канал — клипы, лучшие интро из игр и различные монтажные ролики.

ИГРОМАНИЯ НА TV

Как вы уже знаете, «Видеомания» отправилась на ТВ. В начале ноября прошлого года состоялась премьера первой профессиональной ТВ-программы от крупнейшего игрового журнала. Это такая «Видеомания» раз в неделю». Проект создается нами на 100%. Если вы смотрели хоть одну телепередачу об играх, то знаете, какую чепуху там обычно несут, — вот мы и подумали, что пора положить этому конец. Интервью с разработчиками, видеоновости и свежие обзоры — каждую неделю. Конечно, большинство материалов вы увидите в «Видеомании», причем в расширенном варианте. Однако оперативности у передачи ровно в четыре раза больше.

Место выхода — альтернативный музыкальный канал **A-One**. И не спрашивайте, что это такое: на то канал и новый. Меж тем он правильный. Крутят там рок, метал и альтернативу круглыми сутками. Пока канал доступен лишь пользователям НТВ+, Космос-ТВ и прочих блюдцевещателей. Как настроиться на A-One, смотрите на **www.a1tv.ru**.

Ответим на резонный вопрос — почему именно A-One? Все просто — это канал со 100% нашей аудиторией, руководство которого позволило сделать нам передачу полностью такой, какой мы хотим. То есть для настоящих геймеров, а не непонятной «серой массы телезрителей». Мы, конечно, понимаем, что смотреть ее смогут далеко не все. Но это, как всегда, только начало!

В общем, протирайте блюдца, у кого они есть, и смотрите: каждую субботу в 18.00 мы в эфире!

ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью с иностранными разработчиками и многие другие материалы сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу **VobSub**.

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1. Напишите на **video@igromania.ru** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Мы дадим вам доступ на специальный FTP-сервер, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мбайт) не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мбайт не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. И очень просим не посылать вопросов «А вы уже скачали? И как оно?» к нам на ящик. Если ролик нам понравился, то вы определенно увидите его в «Развлекательном канале». Посылая свое видео, убедитесь, что оно не хуже других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Иначе ваш ролик не попадет на диск.

МЕГА-ЭКСКЛЮЗИВ — CRYSIS

Что: Первый проект нового поколения для PC. Создатели Far Cry объединили силы с Electronic Arts, чтобы сделать главную игру 2007 года. Мы видели Crysis своими глазами. Мы разговаривали с разработчиками, играли в игру и обо всем расскажем вам. Сегодня — лишь вступление.

Когда: В этом и последующих номерах.

Зачем: Глупый вопрос, да.

PRE-ПОРТVIEW — TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Что: Настоящий блокбастер. Неожиданный милитари-шедевр от Ubisoft. Самая продаваемая игра на Xbox 360.

Когда: В этом номере.

Зачем: Самая впечатляющая игра года на данный момент. Невероятно живая графика, сильнейший геймплей. Словом, это нужно видеть.

SPORE — ЧАСТЬ 2

Что: Уилл Райт рассказывает о своем инновационном Spore.
Когда: В конце месяца на DVD.
Зачем: После просмотра видео Spore становится еще загадочнее. У нас до сих пор в голове не укладывается — «как так?» В общем — чертовски интересно.

МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ — HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Что: Наш проект из серии «Финальный отсчет» подходит к концу.
Когда: В ближайшие месяцы.
Зачем: Итоговый сюжет по самой ожидаемой российской игре.

ИГРАЙ ВМЕСТЕ С СЕРГЕЕМ ЛУКЬЯНЕНКО
MAGIC The Gathering
РАСКОЛ
22 апреля - 7 мая
На турнирах, посвящённых выпуску нового сета игры Magic the Gathering “Раскол”, каждый новичок получит в подарок начальный набор 9-ой редакции “Быстрый старт”, а игрок,приведший новичка, получит бустер “Раскола”.
Подробнее об акции на сайте:
www.mymagic.ru
ООО “Мир Фэнтези”
тел. (495) 194-3325

Александр Кузьменко

ПРО ТИТАНОВ И ЛЮДЕЙ

«ИГРОМАНИЯ» ПРИЕЗЖАЕТ В ГРЕЦИЮ, ГДЕ НАБЛЮДАЕТ ИДЕАЛЬНУЮ DIABLO ОБРАЗЦА 2006 ГОДА

Что? Игра, про которую мы до этого момента практически ничего не знали. А зря. У **Titan Quest** есть все шансы забороть **Dungeon Siege**, **Sacred** и иже с ними — и стать единственным истинным «новым **Diablo**».

Как? Из мерзлого аэропорта «Шереметьево-2» прилететь в теплый город Афины, попасть под дождь, а затем поймать такси с русскоговорящим (!) водителем по имени Гавриил. После, отрываясь от возможного «хвоста» и путая следы, доехать до условленного места под кодовым названием Fresh Hotel, где уже назначена встреча с агентами **THQ**.

ОБЛОЖКА

ЖАНР
Action/Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Iron Lore
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
ПОХОЖЕСТЬ
Серия Diablo
World of Warcraft
Neverwinter Nights
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ДАТА ВЫХОДА
Июнь 2006 года
САЙТ ИГРЫ
www.titanquestgame.com

— Значит так, с утра у нас на двадцать минут общая презентация, потом можно будет поиграть, интервью с Брайаном... у вас... да, в половину четвертого.

Улыбающийся **THQ**-человек по имени Джером, как и положено представителям по связям с общественностью, говорит быстро, без пауз и часто не по делу.

— Так, потом вечером у нас свободное время и, если будет желание, можно сходить погулять. Посмотреть на Парфенон, да... Как вам вообще Греция?

Русскоязычная делегация стоит под дождем возле центрального входа в фиолетовое здание Fresh Hotel, ежится от неожиданного в этих широтах холода и пинает перезрелые апельсины на асфальте (здесь это напасть почище зловещего тополиного пуха в Москве). Вокруг — город Афины, Евросоюз. На календаре середина марта.

Десять минут назад делегация отбивалась от армии молодых предпринимателей, которые услышали русский язык и предлагали срочно приобрести «хороший шуба недорогой». До этого делегация чуть было не напоролась на международный конфликт при попытке купить телефонную карту в лавке у турков-сельджуков.

— Все очень найс, спасибо!

— Найс? Ну и замечательно, что найс. Вы не забудьте главное — завтра, в десять ноль-ноль утра, конференц-зал на втором этаже. Увидите нечто такое, что kick some serious butts.

Ну, утешил...

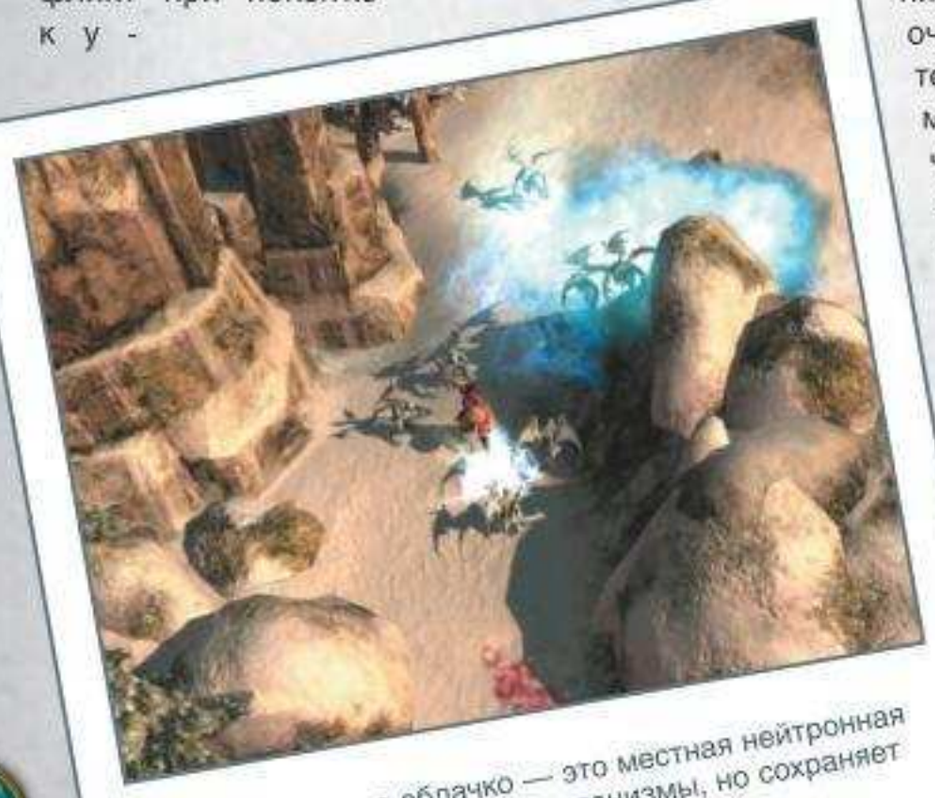
Титанические усилия

Тут надо сделать небольшое отступление и рассказать совсем другую историю. В августе прошлого года, находясь в Лейпциге на ежегодной **Games Convention**, автор этих строк случайно забрел в бизнес-лаундж компании THQ и увидел античного вида постер с брутальным легионером и непонятным логотипом **Titan Quest**. После длительных расспросов к автору был приставлен специально обученный человек, который в течение получаса рассказывал о том, как некая непонятная компания **Iron Lore** вот уже четыре года кует action/RPG такой ядерной мощи, что по сравнению с ней **Diablo** — нечто очень и очень жалкое. Нужно еще обязательно сказать, что PR-речи — это монологи такого весьма специфического свойства, которые вовсе не обязательно слушать, если они не подтверждены хоть какими-то, даже самыми завалящими фактами. К сожалению, ни играбельной версии, ни видео, ни скриншотов высокого разрешения у специально обученного человека в тот день не нашлось, так что уже через десять минут после выхода из бизнес-лаунджа я забыл о постере, легионере и даже о логотипе Titan Quest. Как потом выяснилось — очень зря.

В тот момент, когда мы очутились в Греции на международной THQ-презентации игры, для подавляющего большинства присутствующих Titan Quest был по-прежнему темной лошадкой и котом в мешке. До сегодняшнего дня было известно, что: а) Titan Quest создается при самом прямом участии **Брайана Салливана** (о том, кто этот матерый человечище, обязательно см. в нашей заметке на соседних страницах); б) обладает жанром, известным в народе как «очередной Diablo-киллер»; в) от всех прочих «киллеров» отличается необычным «мифологическим» сеттингом.

На следующее утро мы сидим в конференц-зале и пытаемся переварить гостиничный завтрак. THQ-люди суетятся вокруг, настраивают компьютеры и подключают микрофоны. Пять минут приветственная речь, десять — вступительная, наконец на подиум поднимается Брайан и после короткого вступления за его спиной включается экран проектора, где начинают показывать *нечто*.

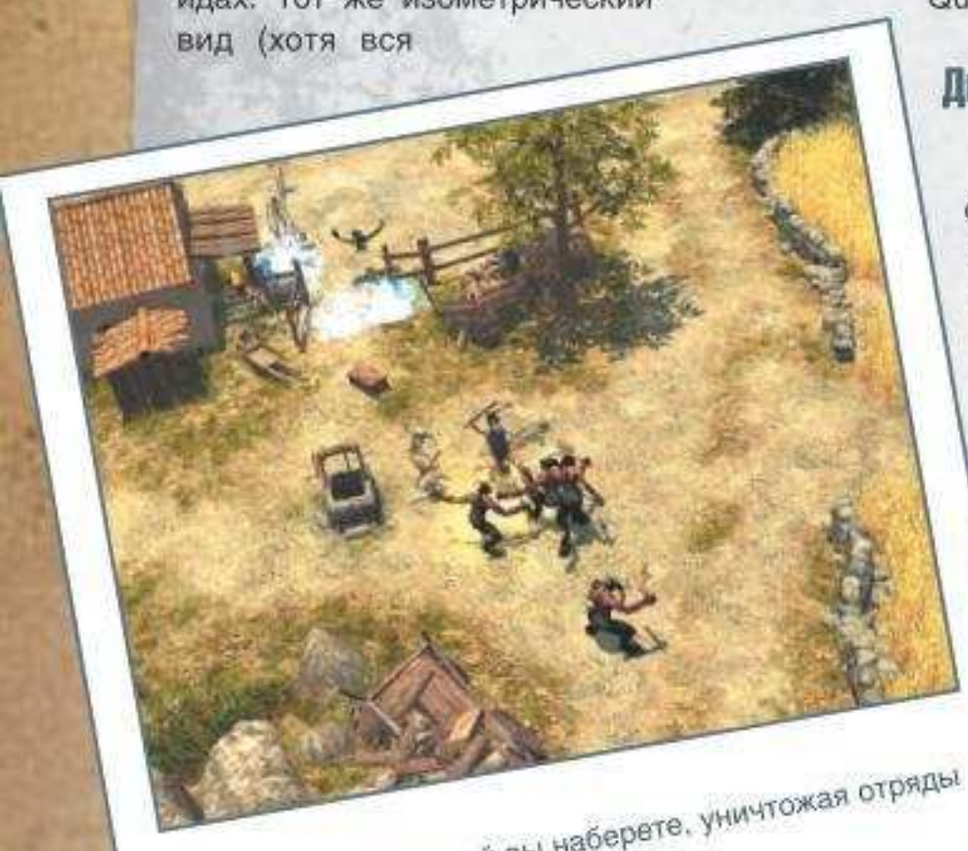
На большом экране в полстены мы наблюдаем, как некий мужчина в легионерском шлеме и с явно перекачанными бицепсами бегает по чудовищной красоты эллинским пейзажам и, размахивая легионерским мечом, в ритме хип-хопа кромсает сатиров, фавнов и циклопов. Периодически мужчина совершает пассы руками, изрыгает снопы огня, ловко мечет шаровые молнии и при помощи какого-то хитрого маги-



Зловещее синее облачко — это местная нейтронная бомба. Уничтожает живые организмы, но сохраняет материальные ценности.

ческого салюта каждые тридцать секунд устраивает древнегреческим гадам локальную Хиросиму.

Все происходящее похоже на бодрую, помолодевшую, безумную **Diablo** на стероидах. Тот же изометрический вид (хотя вся игровая графика это, конечно же, полное тридэ), та же узнаваемая модель управления, даже козлоногие сатиры — и те, кажется, пришли из известных подземелий.



Первые пять уровней вы наберете, уничтожая отряды сатиров-вредителей

Пока на экране светится слово «loading», а мы пытаемся прийти в себя, Брайан поясняет синопсис: «*Наш главный герой это... ну, просто герой, который вышел на тропу войны с титанами. Когда-то титаны были могущественными богами, но с годами люди перестали им поклоняться, и теперь вот они хотят уничтожить весь мир. В общем... да... все понятно... вы лучше вот сюда смотрите*».

На экране тем временем полностью сменяются декорации. Теперь мужчина с бицепсами бежит по, натурально, Великой китайской стене и жестоко разбивает глиняные черепушки терракотовых воинов. После короткого культурологического шока Брайан поясняет, что в Titan Quest помимо, собственно, древнегреческих антуражей ожидается также Египет, Вавилон (один из уровней обещает проходить в легендарных Садах Семирамиды) и, понятно, Китай.

Тем временем мужчина сталкивается с отрядом прямоходящих тигров и начинает совсем уж не по-детски лютовать. Удар — первый атакующий с воем летит на землю. Еще удар — второй оглушенно оседает на песок. Взмах руками — еще трое впадают в ступор на подходе. Удар, взмах, удар — от удачно проведенной комбинации на ошарашенные тигриные головы сначала сыплются молнии, потом летит огненный дождь. Все выжившие жестко добиваются руками. Сцена занимает от силы секунд десять, но впечатлений хватает на весь день вперед.

Едва мы успеваем перевести дух, как выясняется, что официальная часть презентации закончена. Теперь у нас есть чуть больше часа, чтобы ощупать играбельную версию Titan Quest со всех сторон.

Дивный новый мир

Первое, что снова бросается в глаза, — это графика (уж извините). Местный движок честно отрабатывает каждый доллар, который вы вложили в свою видеокарту. Тут вам и шейдеры каких-то последних версий, и реалистичные тени, и натуральные водные поверхности, и даже некоторое подобие «настоящей» физики. Но даже бог с ней, с физикой — Titan Quest просто по-человечески *очень красивая* игра. Жухлая трава, которая колышется на ветру, длинные тени от настенных факелов, чудовищно красивые модельки мифологической живности, двигающиеся к тому же совсем как живые... Дизайнерам игры нужно воздвигнуть нерукотворный памятник — в мире, который они создали, хочется жить.

Панорамные виды сделаны на твердое «отл». В этой локации вы проведете от силы полминуты, а всех деталей здесь не разглядишь и за десять минут.

Продолжаем изучать дальше. Интерфейс Titan Quest дико, жутко, до боли в глазах напоминает **World of Warcraft**. Причем он не просто позаимствован, а практически один в один списан с самой популярной в мире онлайновой игры. Ничего плохого в этом нет: WoW-интерфейс — показательный пример игровой эргономики: он вылизывается уже полтора года и нравится миллионам игроков. Спрашивается, зачем изобретать велосипед и придумывать что-то новое? Правильно, незачем. Все заклинания собраны в аккуратную отформатированную таблицу и легко вешаются на клавиши 1—9, книга скиллов сделана в виде дерева, откуда нужные заклинания/умения легко перетаскиваются на экран, восклицательный знак над головой NPC означает потенциальный квест... В общем, вы поняли.

А в Китае ничего не изменилось. Сегодня белые люди-туристы примерно также общаются с тамошними уличными торговцами.

У человека, который вот уже несколько месяцев живет в виртуальном Азероте, период вживания в Titan Quest занимает где-то секунд тридцать. У всех остальных — от минуты до пяти.

Фантомные воспоминая о Diablo здорово помогают освоиться с геймплеем. Вот — деревня, здесь NPC выдают квесты и читают монологи. Вот — дивный новый мир, по которому бродят монстры, где есть пещеры, сокровища и — главная отрада манчкина — уникальные вещи, оружие и магические кольца. Что интересно: этот самый мир поистине огромен и, в отличие от многих подобных игр, геймплей не зацикливается на стандартном маршруте город-подземелье-город. Сюжетные квесты будут постоянно заставлять вас двигаться вперед, открывать неизведанные локации и находить новые «опорные пункты» (города, деревни и тому подобные тихие гавани). Мало того, популяции монстров в игре строго ограничены, и, единожды зачистив от гадов территорию, вы будете вынуждены двигаться все дальше и дальше — в Египет и Вавилон, пока, наконец, не дойдете пешком до Китая.

Создав себе персонажа-девушку с соблазнительным вырезом на тунике, начинаем осваивать азы. Первый квест — уничтожить стаю бандитствующих фавнов, которые пасутся недалеко от де-

ревни. Ха, хоть не крыс! Ориентируясь по мини-карте, двигаемся куда-то на юг. Меж тем на экране начинают сгущаться сумерки — палитра медленно тускнеет, вдоль дорог зажигаются факелы, вокруг становится по-настоящему жутко.

А вот и фавны. Налетаем на них с яростным рыком, попутно изучая боевую систему. Основана она на простом, как бревно, принципе «один клик — один удар». С этим в Titan Quest все просто и без изысков: чем быстрее вы барабаните по левой кнопке мыши, тем чаще девушка с вырезом машет дубинкой. Клик-клик-клик — стадо козлоногих значительно поредело, клик-клик-клик — вот они, кажется, и уничтожены, клик-клик-клик — добиваем вождя, клик-клик-клик — количество полученного опыта превысило критическую отметку и мы набрали наш первый уровень.

Камера в игре выворачивается как угодно. При желании можно даже заглянуть подшефному герою в глаза.

Гибкость системы

Здесь и начинается самое интересное: выбор специализации. Дело в том, что в Titan Quest у персонажей нет «классов» в том виде, в котором мы к ним привыкли. В начале игры вы не выбираете, кем будет ваш персонаж: воином, магом или некромантом. Вместо этого предстоит определиться с его любимой природной стихией. Что ему больше по душе — огонь, вода или медные трубы? Что интереснее — пускать молнии пальцами, аки джедай, или вызывать на подмогу зверей-помощников? Метать в гадов булыжники или травить их сильнодействующим ядом?

Независимо от того, что вы выберете, прокачивать навыки ближнего боя придется отдельно. Характеристики персонажа (сила, ловкость, интеллект и тому подобное) при наборе уровней также распределяются вручную. Никакой автоматизации: хотите, чтобы у вашего персонажа с космической скоростью накапливалась мана, — повышайте «интеллект», хотите увеличить мощь боевой палицы — расти «силу», наконец, хотите сделать основным наступательным оружием лук, а магию оставить для лечения и мелких заклинаний — качайте «ловкость» и совсем чуть-чуть «интеллект».

Про систему скиллов стоит поговорить отдельно. В большинстве action/RPG с ростом уровней у нас появляется доступ к новым заклинаниям и способностям, а старые естественным образом отмирают и забываются. То есть если в начале игры ваш хлипкий маг язвил негодяев грошовыми файерболами, то уже спустя десять-пятнадцать уровней вовсю сыплет гадам на головы нечто похожее на метеоритный дождь. То же самое и здесь — с набором опыта в Titan Quest повышается температура и на персональном «градуснике» скиллов: потратили одно очко умений на файербол — получили доступ к «большому» файерболу. Потратили очко и на него — получили доступ к огненному дождю. Ну и так далее — до тех пор, пока подшефный персонаж не выучит самые мощные заклинания для своего класса.

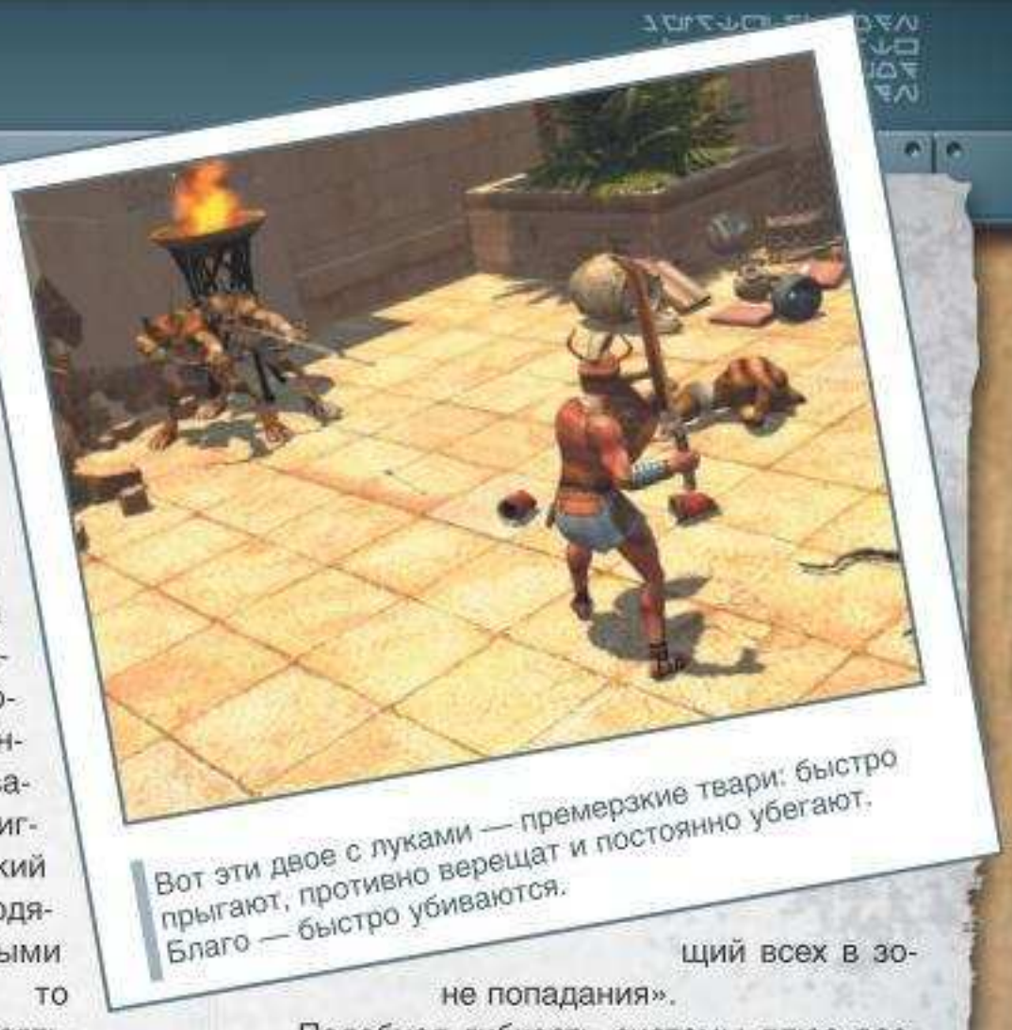
Мы бы не распинались обо всех этих очевидных вещах так долго, если бы не одно очень серьезное «но» — в Titan Quest возможно и нечто, в точности совершенно обратное. Набирая опыт и уровни, вы можете не открывать новых заклинаний, а тратить драгоценные очки скиллов на уже старые и проверенные временем. Проще говоря, тот самый «грошовый файербол», которым вы когда-то язвили козлоногих сатиров, при помощи одного потраченного скилл-очка можно улучшить до «файербола, но уже не такого копеечного». Десять вложенных очков — и некогда смешная огненная пукалка легко превращается в «файербол, немедленно уничтожающий всех в зоне попадания».

Древесные улитки в Садах Семирамиды явно вскормлены ураном.

Подобная гибкость системы плюс разностороннее развитие умений открывает большие просторы для творчества. Начиная игру, вы можете всякий раз лепить абсолютно новых и не похожих на других персонажей, как из пластилина: прокачивать именно те скиллы, которые хотите прокачивать, и развивать именно те характеристики, которые подходят к выбранной специализации героя. Сейчас судить пока еще рано, но, судя по всему, самыми мощными, как всегда, окажутся гибриды — маги-воины, лучники-шаманы и тому подобные трансвеститы. Конечно, никто не запрещает создавать и чистокровных героев, но, право слово, кому это нужно, когда играть «универсалами» в разы интереснее?

Уже через час напряженной игры моя некогда «чистая лучница» (в первые же минуты девушка забросила дубинку и перешла на лук) уже умела шарашить по вражеским толпам чудовищными разрядами электричества, вызывать на подмогу волков-ассистентов, метать стрелы на расстоянии в пол-экрана, а также вполне сносно отмахиваться от гадов коротким мечом. Не стоит забывать и о полезных вещичках, которые также могут здорово влиять на стиль игры. Собрав набор из валенок/тулупа/пояса, повышающих скорость регенерации маны, вы превратите персонажа в ходячую машину по скоростному метанию заклинаний. И наоборот — напялив на телеса мифриловые латы, превратите своего героя в непробиваемый танк.

Отрадно еще и то, что, если по каким-то причинам вам вдруг надоест играть сложившимся персонажем, вы сможете (к сожалению, не всегда, не везде и за деньги) «сбросить» все разросшееся дерево скиллов и заново перераспределить ценные очки умений. Экспериментировать со всевозможными комбинациями можно до потери пульса — даже при самом примерном подсчете их вырисовывается пара десятков тысяч.



Вот эти двое с луками — премерзкие твари: быстро прыгают, противно верещат и постоянно убегают. Благо — быстро убиваются.

Народное творчество

Выполнив несколько квестов и зачистив пяток пещер, мы добираемся до города Спарты уже заматеревшим персонажем девятого уровня. Закончив играть (хотя этого так не хотелось!) и вооружившись блокнотом, мы отправляемся в неприметную комнатку с мистером Салливаном внутри —

выяснять подробности.

Замученный журналистами Брайан хмуро косится на дождь за окном, с интересом разглядывает мою визитку с русскими буквами (*«Ой, а тут у вас что-то по-гречески написано, да?»*), быстрыми глотками пьет кока-колу и рассказывает нам буквально следующее.

Несмотря на проработанный сюжет, дополнительные квесты и тому подобные признаки одиночной игры, в Titan Quest изначально закладывался большой общественный потенциал. Проще говоря, эта игра здорово заточена под всеми любимый мультиплеер. Сетевых режимов немного: совместное прохождение игры в «партии» до пяти человек и некие несложные разновидности «дуэлей».

О черт! Из-за экрана кто-то стреляет в меня из бластера!

На всем этом не стоило бы заострять никакого внимания, если бы не одно серьезное «но». Titan Quest, как и любимая нашей редакцией **Neverwinter Nights,** это RPG, ориентированная на активное народное творчество. В комплекте с игрой будет поставляться глобальный редактор уровней, монстров и NPC, при помощи которого можно легко и быстро творить собственные игровые «модули», рассчитанные как на одиночное, так и на групповое прохождение. Причем в этих самых модулях абсолютно ничто не сдерживает вашу творческую фантазию: хотите — сделайте эпическую сагу о гражданских воинах в древнем Китае, а хотите — ремейк приключений Одиссея и всех его друзей. Благо инструменты встроенного игрового редактора обещают быть простыми и интуитивно понятными. Брайан также заверил нас, что для создания полноценного сюжетного модуля на несколько часов игры потребуется лишь пару дней не особо кропотливого труда.

В общем, вы понимаете, к чему мы сейчас клоним. Если система модулей окажется действительно эффективной, а инструментарий — доступным и простым, то сразу после выхода Titan Quest имеет все шансы стать по-настоящему народной игрой. Любительские моды и неофициальные дополнения (многие из них во много раз превосходят по качеству аддоны официальные) смогут здорово продлить игре жизнь и, возможно, породят десяток-другой активных сетевых комьюнити.

Life of Brian

Брайан Салливан, Iron Lore

В титрах **Titan Quest** главным дизайнером, главным руководителем и вообще самым главным (а для кучи еще и совладельцем компании **Iron Lore**) значится некто **Брайан Салливан**. Сей достойный муж — личность в определенных кругах весьма известная, хотя и не такая публичная, как, например, вездесущий выскочка Питер Молинье или друг всех индейцев Джон Ромеро.

А меж тем когда-то давно вместе с еще одним VIP-персонажем по имени **Брюс Шелли** Брайан основал компанию **Ensemble Studios**, в которой курировал разработку небезызвестной **Age of Empires**, ныне ставшей живым культом. Собственно, именно за Age of Empires Брайан в 1998 году получил почетную награду «За достижения в игровом дизайне» на всемирном слете разработчиков под названием Game Developers Conference.

Что было дальше — вы и сами знаете. Аддон **Age of Empires: The Rise of Rome**, полноценный сиквел **Age of Empires II**, еще один аддон **The Conquerors**... По его собственным словам, Брайан со временем банально устал делать одну и ту же игру. Единственный проект, который привлекал его в линейке Age of... — **Age of Mythology**.

Собственно, если вы еще сомневались, подсказываем: именно из Age of Mythology и растут ноги Titan Quest. Не на шутку вдохновившись «мифологическим» сеттингом, Брайан стремительно покидает Ensemble и создает компанию Iron Lore (куда, кстати, приходят трудиться индустриальные супербизоны вроде бывших сотрудников **Blizzard**, а также экс-работников внутренних студий **Microsoft** и **Atari**). Годы разработки, трудов, лишений — и как итог без пяти минут состоявшийся хит (а в том, что Titan Quest ждет большое и светлое будущее, мы практически не сомневаемся).

Так что, друзья, запомните, пожалуйста, лицо этого человека. Возможно, вскоре он станет известен не только как «дизайнер самой успешной в мире RTS», но и как человек, создавший «идеальное **Diablo**» образца 2006 года.

■ ■ ■

Подводя итоги всего увиденного, хочется забыть о всякой критике. Да ее, собственно, и не будет. Ведь, судя по всему, мы впервые в новейшей истории игр имеем дело с *настоящим* Diablo-киллером. В отличие от всех остальных — «ненастоящих» киллеров — в Titan Quest буквально каждая деталь сделана на голову выше пресловутой **Blizzard**-игры. Оригинальный сеттинг, разветвленное дерево оригинальных скиллов, практически идеальный интерфейс, дьявольски красивая графика, наконец.

С учетом того, что **Diablo III** если и появится, то дай бог в 2008 году, в ближайшие пару лет нам определенно будет чем заняться. Если бы мы выдавали «Выбор редакции» авансом, то это был бы как раз такой случай.

P.S. Редакция «**Игромании**» выражает благодарность русской делегации компании «**Бука**» за помощь в организации поездки в Афины. Поклон им в пояс. ■

Андрей Александров

«АЛЬЯНС» ГОТОВ К БОЮ

«ИГРОМАНИЯ» ЗНАКОМИТСЯ С «ПРАВИЛЬНЫМ» JAGGED ALLIANCE 3D

Что? Легендарный тактический сериал, для которого последние несколько лет стали далеко не самыми лучшими в жизни. Компания-разработчик закрылась, сам сериал долгое время жил лишь за счет любительских модификаций. Сегодня разработкой продолжения Jagged Alliance занимается отечественная студия «МиСТ ленд — ЮГ». Смогут ли они вернуть Jagged Alliance былую славу?

Как? Прибыть в подмосковный Зеленоград под видом обычных железнодорожных пассажиров. Извлечь из заранее подготовленного схрона фотокамеру, диктофон, спецблокнот со спецручкой и под покровом ночи проникнуть в охраняемый офис компании «МиСТ ленд — ЮГ». Дальше действовать по обстановке.

ЖАНР	Пошаговая тактика
ИЗДАТЕЛЬ	Strategy First
РАЗРАБОТЧИК	МиСТ ленд – ЮГ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	GFI
ПОХОЖЕСТЬ	Серия Jagged Alliance
МУЛЬТИПЛЕЕР	Нет
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2006 года
САЙТ ИГРЫ	www.mistgames.ru/projects.php?project_id=2

Jagged Alliance 3D — наверное, лучшее доказательство того, что заполучить к себе в лапы соблазнительный бренд — всего лишь полдела. Вспомните, сколько бодрых речевок раздавалось два с половиной года назад (каемся, со страниц «**Игромании**» они тоже звучали). Строились наполеоновские планы, публике пояснялось, что все будет отлично, что лучше, чем в нашем дворе, продолжение **Jagged Alliance** не сделают нигде.

Трудовые будни окатили рассказчиков ушатом холодной воды. Воссоздать дух серии, даже имея в столе дизайн-документы предыдущих частей, а в записной книжке — телефон и почтовый адрес **Ричарда Тьерина,** очень уважаемого человека в JA-тусовке, — нелегкая задача. То в очередной раз откинет коленце заморское издательство **Strategy First** — именно ему, если кто не в курсе, принадлежат права на Jagged Alliance и именно оно подрядило на разработку сиквела отечественные компании **GFI** и «**МиСТ ленд ЮГ**». То фанаты... о-о, преданные фанаты серии — это вообще отдельная песня. Большинство из них, даже не дочитав до конца самый первый пресс-релиз, уверовало в то, что новые разработчики погубят великую тактическую игру, выкинут из нее и атмосферу, и боевую систему, и вообще все, что только выкидывается. Впрочем, они, фанаты, во многом и правы — если бы Jagged Alliance, как и прежде, разрабатывался компанией **Sir-Tech**, то всяко было бы спокойнее. Но, увы, «Сир-Тех» давно является банкротом, так что миритесь с тем, что дают.

Ну а пока суд да дело Jagged Alliance 3D совсем неожиданно доросла до стадии играбельной версии: доделывай разные мелочи, тестируй, наводи окончательный лоск — и выкладывай на прилавки. Мы же тем временем поспешим в зеленоградский офис «МиСТ ленда» — знакомиться с игрой.

Привет, пошаговый режим!

Монитор компьютера, за которым работает **Макс Тумин**, менеджер проекта Jagged Alliance 3D, встречает нас забавной сценкой — на висящей в воздухе площадке стоит примерно сотня одинаковых девушек в белых нарядах. Нет, это не «**Матрица**» с агентами Смитами, сделавшими операцию по смене пола. И это даже не новый, «потерявший атмосферу» Jagged Alliance 3D. Это — одна из целой серии игр с участием популярной отечественной певицы Глюк'oza. То ли файтинг, то ли стратегия, то ли еще какая-нибудь аркада...

Поняв, что заезжие акулы пера увидели то, что не должны были увидеть, Макс быстренько запускает рабочую версию самого Jagged Alliance 3D, одновременно пытаясь отвлечь нас давно уже даже не второй свежести новостью — действие игры больше не проходит в реальном времени, на место был возвращен старый пошаговый режим. Спасибо в первую очередь фанатам серии, которые отговорили **Strategy First** от этого гиблого решения.

Еще одна приятная новость — Африка в игре наконец-то стала похожа на ту самую Африку, какой мы привыкли ее себе представлять. Если раньше Jagged Alliance 3D больше всего напоминал очередной аддон к «**АЛЬФЕ: Антитеррор**» (серо-зеленые уровни, замызганная бронетехника в сопровождении не менее замызганной пехоты), то теперь все иначе. При первом взгляде на экран даже хочется зажмуриться — настолько яркой и броской стала цветовая гамма игры. Да, вот теперь это настоящая Африка, один из самых красивых и в то же время опасных континентов на планете. Континент, где ни на минуту не прекращаются гражданские войны, а власть в некоторых странах меняется по нескольку раз в месяц.

Именно в одну из этих стран и лежит наша дорога. Завязка проста. В неком выдуманном государстве, обладающим ресурсами для производства ядерного оружия, не так давно произошла революция. Старому правительству удалось бежать, и теперь оно, «распечатав» секретный счет в швейцарском банке, пишет нам, видному наемнику и специалисту по контрреволюциям, слезное письмо, смысл которого можно изложить одним лишь словом — «пооооооомогите!».

— Стой! Стрелять буду!
— Да я и сам по тебе выстрелить могу...

Мы, само собой, соглашаемся — и тут же оказываемся в объятьях меню по созданию персонажа. Откуда-то из глубин души подает голос ностальгия — настолько здесь все похоже на прошлые части. Дальше дежа-вю становится только сильнее. У главного героя, например, есть ноутбук, с которого можно прогуляться по маленькому JA-интернету. В почтовом ящике настойчиво мигают первые письма от новых «хозяев», кругленькая сумма на нашем счету греет душу, сайт фирмы-лузера M.E.R.C. «закрыт на реконструкцию», а вот в A.I.M., как и раньше, всегда готовы обслужить старого знакомого. Товар отличный — одни из лучших в мире наемников. Жаль только, что ассортимент за прошедшее время сократился — знающие люди мигом заметят отсутствие легендарного Гаса, лучшего бойца конторы. «Состарился и ушел на пенсию» — скромно оправдываются разработчики. В том же направлении отправилось и несколько его коллег — в итоге количество доступных наемников сократилось до тридцати (откроем маленькую тайну — кое-кого из «стариков» можно будет встретить на территории страны).

Иван, зараза, медведь русский! Говорили ведь «просто застрели их» — а ты вдобавок еще и всю архитектуру поломал!

Еще более скромной оказывается и сумма, выданная нам работодателями. Два-три средненьких бойца плюс недорогое оружие — вот и все, что может позволить себе игрок в начале кампании. Негусто.

На урановых рудниках

Задача же перед этим скромным коллективом стоит очень непростая — проникнуть на территорию государства и расчистить путь, по которому будут прибывать припасы, оружие и новые бойцы. Сразу же бросается в глаза совершенно иная, чем в **Jagged Alliance 2**, структура кампании. Глобальной карты, где можно было бы передвигаться в любом направлении, нет и в помине — на ее место пришел набор заранее подготовленных миссий. Разработчики оправдывают это тем, что перед главным героем по сюжету не стоит задачи захватить и удерживать страну — он должен лишь нанести молниеносный удар по ее правительству.

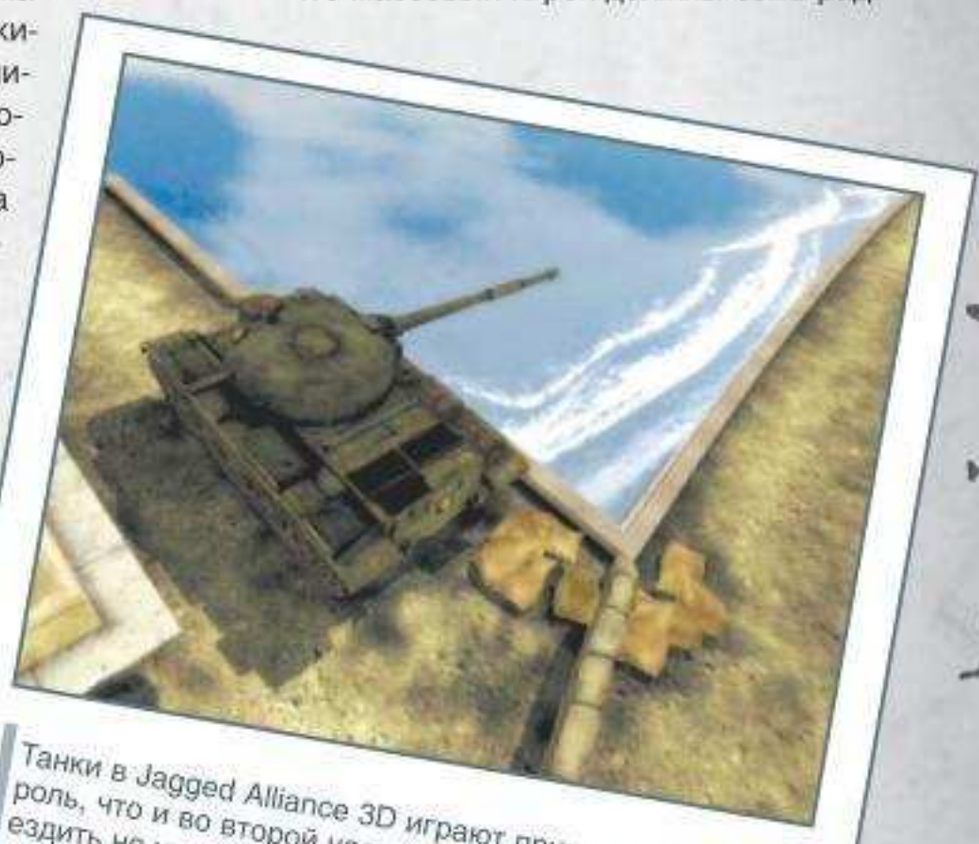
Это не значит, что кампания линейна — нет, поворотов и развилок в ней более чем достаточно. Чтобы просто пробежать до конца, теоретически достаточно завершить всего четыре обязательных миссии — однако при таком подходе игра станет не только короткой, но и удивительно сложной. Упростить прохождение можно, выполняя дополнительные задания — всего их семнадцать. Мешает минометная батарея? Что ж, проведите дерзкую диверсию и уничтожьте ее. Помогли ООН спасти мирных жителей? Получайте ценные сведения, которые опять же помогут в вашем деле.

При выполнении дополнительных заданий бросается в глаза продуманность игрового мира, насыщенность его деталями, интересными персонажами, событиями. Скажите — встречали ли вы когда-нибудь страну, где начальник аэропорта обладает собственной армией, которая по силе способна сравниться с правительственными войсками? Видели ли нападение солдат на автобус с гражданскими? Наводили ли связи с повстанцами, чтобы использовать их помощь в одной из последних миссий? То-то же!

После выполнения нескольких заданий в полную силу даст о себе знать один из главных элементов игры — наемники. «Хозяева» регулярно подкидывают главному герою денег, на которые он может увеличить команду (кстати, в «МиСТ ленде» сейчас думают над тем, чтобы сделать возможность нанимать бойцов как на всю игру, так и на одну конкретную миссию). Плюс в компаньоны можно взять и некоторых персонажей, встречающихся в самой игре, — так что коллектив выйдет очень разношерстный. Да и возни с бойцами немало. Один получил серьезное ранение в бою — и теперь ему придется как минимум пару миссий отлеживаться на базе. Другой здоров как бык, но вот ведь беда — стреляет так же метко, как главный пьяница на дворе. Поэтому тоже остается на пару миссий на базе — повышать меткость.

Некоторое беспокойство пока вызывает система отношений между наемниками. Дело в том, что в Jagged Alliance 2 симпатия или неприязнь бойцов друг к другу появлялась только после того, как они проведут на поле боя достаточно долгое время — Jagged Alliance 3D же, повторимся, игра очень короткая. Так что будем с нетерпением следить за тем, как разработчики выкрутятся из этой ситуации.

Ну и, конечно же, самое главное — боевая система. Вы удивитесь, но о ней рассказывать особо и нечего. Механика боя, правила — все перекочевало прямиком из второй части игры. И это, надо сказать, просто отличная новость — ведь именно за глубокую тактику все мы любили Jagged Alliance 2. Хитрые правила получения и проведения ходов, сложная система ранений, огромное количество режимов стрельбы и перемещения — все это осталось на месте. Здесь же отметим и еще одну приятную новость: по сложности Jagged Alliance 3D все-таки ближе к своим предшественникам, чем к другим играм от «МиСТ ленда», прохождение которых порой занимало долгие недели. Так что массовый игрок должны быть рад.



Танки в Jagged Alliance 3D играют примерно ту же роль, что и во второй части: управляться не желают, ездить не умеют, но надавать по рогам могут!

■■■

А знаете, что самое интересное? Ведь Jagged Alliance 3D действительно получается очень похожим на Jagged Alliance 2 (правда, скорее не на оригинальную двойку, а на куда менее масштабный аддон **Unfinished Business**). И причина этому проста: нам никто не пытается предложить абсолютно новый, «революционный» проект — вместо этого мы увидим старую, проверенную временем концепцию и боевую систему, к которой добавился вполне современный графический движок и интересный сюжет. В случае с Jagged Alliance 3D — очень даже правильный подход. ■

Как Иван в Италию ездил

Друзья! Всенепременно загляните на наш диск в раздел «**Из первых рук**», где вас ждет отличная подборка материалов по **Jagged Alliance 3D**: арты, скетчи, фрагменты игрового саундтрека (за авторством талантливого электронщика **Александра Шукаева**) и... модели персонажей из «другого» Jagged Alliance 3D — игры, которую параллельно с «МиСТ лендом» некоторое время разрабатывала неизвестная итальянская команда.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Хроники Тарра: Призраки звезд

Жанр: Космический симулятор **Издатель:** Акелла **Разработчик:** Quazar Studio **Похожесть:** Wing Commander, Freespace **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** 2007 год

Итак, на нашем дворе далекое-предалекое и, как всегда, весьма мрачное будущее: человечество в союзе с другими расами нашей галактики ведет непримиримую войну с врагами всего живого — некими Дэ-Хэттэ. Крейсер «Талестра», направленный на охрану удаленной космической системы, из-за ошибки в системе навигации во время гиперпрыжка «слегка» промахивается и попадает в другой рукав галактики. Теперь его экипажу предстоит долгий и опасный путь в родную часть космоса: через миры, населенные чужими расами, через пустынные, давно вымершие системы и сектора, контролируемые врагом.

На борту заблудившейся «Талестры» находится собственный истребительный флот, пилотом которого и служит главный герой игры «**Хроники Тара: Призраки звезд**». Основную линию сюжета предсказать нетрудно — на пути домой звездолет ждут многочисленные и весьма разнообразные неприятности, поэтому лихим пилотам-истребителям скучать явно не придется.

Авторы игры обещают разнообразные боевые задания, которые игрокам предстоит выполнять в компании с пятью другими «летунами». Ведомые будут следовать за истребителем главного героя, повторять его маневры, оказывать огневую поддержку и даже давать тактические советы по ходу боя. Нас уверяют, что большинство боевых заданий можно выполнить только при помощи слаженных командных действий.

Между миссиями игрок сможет по-разному оснащать свой корабль — тут вам и новые корпуса, и двигатели, и пушки, и ракетные установки (интересно, откуда все это будет браться на борту оторванного от снабжения звездолета?). За боевые заслуги нас со временем наградят новым званием и переведут в какое-нибудь элитное подразделение — а это означает доступ к новым плюшкам. Всего заявлено более полутора сотен различных модификаций оружия и оборудования.

Игровая кампания, однако, масштабностью не потрясает — лишь какие-то скромные десять миссий. О мультиплеере же пока вообще не сообщается. Хранится гробовое молчание и по поводу графики. Впрочем, одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы убедиться — таки да, пока действительно лучше «жевать, чем говорить».

Времени на «жевать», кстати, более чем достаточно: игра выйдет не ранее весны следующего года. Так что можно и графику улучшить, и мультиплеер «прикрутить».

Micro Machines V4

Жанр: Аркада **Издатель:** Codemasters **Разработчик:** Supersonic Software **Похожесть:** Серия Micro Machines **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Лето-осень 2006 года

К классическим аркадам на PC принято относиться если и не с презрением, то, как минимум, со снисходительной ухмылкой — мол, куда там этим приставочным недоделкам до «высокой игровой культуры» в лице стратегий, RPG и симуляторов. Результаты подобного снобизма заметны невооруженным глазом — приличных аркад на нашей платформе очень мало.

К счастью, даже среди такой жанровой дискриминации существуют приятные исключения, как, например, серия аркадных гонок **Micro Machines**, которая в этом году обзаведется «младшеньким». Основная идея игры осталась неизменной: **Micro Machines V4** — это все те же безбашенные аркадные гонки на крошечных автомобильчиках, эдакое приключение автолилипутов в мире Гулливера-пешехода. Главный фокус в том, что самих машинок стало не просто больше, а *намного больше* — аж *750* штук.

Что интересно: открыть доступ ко всем автомобилям, пройдя только одиночную кампанию, невозможно — для каждого игрока будет генерироваться свой уникальный «гараж», привязанный к конфигурации его компьютера. Казалось бы, к чему такие сложности? А к тому, что недостающие машинки можно будет выиграть в мультиплеере. И пусть кто-нибудь попробует сказать, что подобная забава хуже коллекционирования и обмена марок, календариков и вкладышей от жевательных резинок.

Кроме сетевых заездов один на один с призом в виде машинки соперника, Micro Machines V4 сможет похвастаться еще целой кучей различных игровых режимов, которые, скорее всего, будут доступны как в мультиплеере, так и в одиночном режиме. Начинайте загибать пальцы: стандартные кольцевые гонки, прохождение чекпойнтов, заезды на время и гонки с преследованием, в которых надо вывести из строя всех соперников до того, как они успеют проехать три круга.

Для полноты картины прибавьте к вышеприведенному списку еще и битвы машинок на ринге. Ассортимент средств уничтожения впечатляет: всего в игре будет два с половиной десятка видов оружия, включая как традиционные пулеметы и ракеты, так и экзотику в виде гигантских молотков и электрошокеров.

Кстати, кроме агрессивных и вооруженных оппонентов, маленьких гонщиков будут подстерегать и другие опасности. К примеру, заезды по кухонным плитам для микромашинок равносильны соревнованиям «больших» автомобилей среди озер раскаленной лавы.

Добавьте ко всему вышеописанному не самый современный, но вполне симпатичный и яркий 3D-движок — и вы получите практически полное представление о Micro Machines V4. Любители веселых, динамичных и ненапряжных игр должны быть в восторге — тем более что ждать осталось не так уж и долго.

Империя превыше всего

■ **Жанр:** Стратегия ■ **Издатель:** Акелла ■ **Разработчик:** IceHill ■ **Похожесть:** Warhammer 40 000 ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Осень-зима 2006 года

Поклонники Ника Перумова и любители оригинальных стратегий наверняка не останутся равнодушными к амбициозному проекту отечественной студии **IceHill** с не менее амбициозным названием «**Империя превыше всего**». Ведь в основу этой игры разработчики решили положить знаменитую книжную вселенную «Череп на рукаве» плюс удачные находки из древней стратегии **Z** и вполне современной **Warhammer 40 000**. Ну а для верности получившуюся смесь щедро приправили аркадными и RPG-элементами.

Несмотря на то что номинально игра создается на основе книги, по соглашению с автором сюжет «Империи» не будет пересекаться с произведением и использовать его героев. В роли нашего альтер-эго в игре выступит Патрик Фогель, офицер элитного подразделения, который вместе со своими бойцами рассекает космические просторы на крейсере «Веда». На корабле игрок будет получать задания, заниматься «прокачкой» и комплектованием отряда, а также прочими стратегическими задачами.

Однако главное действие игры развернется на поверхности различных планет, заселенных недружелюбными инопланетянами. Как известно, элитные имперские части — самые большие специалисты по наведению мирового порядка и принудительному насаждению братской любви и дружбы между различными расами. Молниеносная атака штурмовиков, парочка орбитальных бомбардировок — и «дружить» с землянами захотят даже гигантские насекомые и раса кристаллических существ.

Акцент в «Империи» сделан на тактической игре, поэтому строительство базы будет сведено к минимуму, а приоритетными задачами при выполнении миссий станут поиски слабых мест противника, выбор подходящей тактики и захват стратегически важных участков карты. «Чекпойнты» будут приносить ощутимые бонусы — например, производство войск можно развернуть только в определенных местах.

Основной тактической единицей являются отряды из нескольких бойцов под командованием офицера. Причем каждый офицер — это не просто сверхсолдат с улучшенными характеристиками, а полноценный герой с уникальным набором бонусов, которые по-разному влияют на подчиненных. Войска же, в свою очередь, набирают опыт, который можно потратить на развитие различных навыков.

Заманчиво выглядит и графика. Движок игры поддерживает стандартный набор PC-джентльмена: последние версии шейдеров, динамическое освещение, честные тени и прочую техническую абракадабру. Физический мотор сможет похвастаться классической «кукольной» ragdoll-физикой, возможностью поломать почти все и вся и даже поддержкой технологии PhysX от AGEIA.

Жаль только, что пока все это — лишь заманчивые обещания. Явью же они станут (или не станут) лишь осенью этого года.

BioShock

■ **Жанр:** Action ■ **Издатель:** 2K Games ■ **Разработчик:** Irrational Games ■ **Похожесть:** System Shock 2 ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** 2007 год

Студия **Irrational Games**, разработчик легендарной игры **System Shock 2**, собирается в очередной раз шокировать игровую общественность. Разумеется, слово «шокировать» в нашем случае несет исключительно положительную окраску.

Добро пожаловать на дно океана — в недра научного комплекса **Raptor**, построенного в 1946 году талантливыми учеными, художниками и другими выдающимися представителями человечества. Эти отшельники задумали создать идеальное общество, в котором править будут наука и высокое искусство. Неприятности подводной коммуны начались с открытия нового вида моллюска, содержащего универсальные стволовые клетки (да-да — те самые, вокруг которых сейчас развели столько шума в связи с клонированием, омоложением и прочими чудесами биоинженерии). Выделяемое зверюшкой вещество, которое исследователи назвали «адам», обладало поистине уникальными свойствами: оно лечило болезни, делало людей сильнее и умнее и т. д. Именно за контроль над «адамом» в Raptor разразилась жесточайшая война.

Действие **BioShock** происходит в 60-х годах. В открытом океане терпит бедствие самолет главного героя игры, но сам он чудесным образом спасается, обнаружив загадочную башню, торчащую прямо посреди водной глади. Ну а рядом с башней нашелся и батискаф, который ведет на комплекс Raptor.

За 14 лет кровавой бойни и постоянного использования стволовых клеток обитатели подводной цитадели утратили человеческий облик и разум, превратившись в мутантов со сверхспособностями. Кроме того, в пылу борьбы оказались уничтожены все природные источники чудо-вещества. Теперь «адам» добывается новым способом — из трупов, при помощи генетически модифицированных Сборщиков. Единственная задача Сборщика — отыскать мертвое тело и высосать из него «соки», переработав их в желанное вещество. Охраной этих жутковатых комбайнов занимается другая разновидность мутантов — Защитники. Кроме этой сладкой парочки игроку предстоит встретиться с огромным зверинцем не менее причудливых и жутковатых тварей.

Главный герой и сам может поэкспериментировать с применением «адама», приобретая с его помощью улучшенные характеристики и спецспособности, такие как, например, телекинез.

Основная идея BioShock — полная свобода в выборе стиля и способа прохождения игры: есть набор спецумений (биоинженерия, хакерство, дипломатия и т. п.) и классическая ролевая система. А уж что именно из этого ассортимента использовать и когда именно — решать только игроку. Станции апгрейда, разбросанные по комплексу, позволят не только улучшать существующие навыки персонажа, но и полностью переделать весь набор навыков — к примеру, отказаться от компьютерного взлома в пользу повышенной меткости и телекинеза.

Увлекательный сюжет и новаторский геймплей прекрасно дополнят отличная графика и «мудрый» AI. Разработчики обещают вообще не использовать скрипты — вместо них будет работать искусственный интеллект.

Winterheart's Guild

Жанр: Ролевая игра **Издатель:** Не объявлен **Разработчики:** Zelian Games, InferiArt, Sonata Arctica **Похожесть:** Diablo, Faliout **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** 2007 год

Апокалипсис — это, пожалуй, наиболее популярная тема в ролевых играх. Почти во всех RPG «глобальный кирдык» или только грозит всему прогрессивному человечеству и наша задача его предотвратить, или уже наступил и нам предстоит расхлебывать его последствия.

Вот и в свежеобъявленной **Winterheart's Guild** от креативного трио **Zelian Games**, **InferiArt** и **Sonata Arctica** опять эксплуатируется сия популярная формула. Обратите внимание, что Sonata Arctica — это не разработчик в привычном смысле слова, а музыкальная группа. Однако именно их альбом Winterheart's Guild лег в основу одноименной игры.

Действие в Winterheart's Guild развернется через несколько лет после глобальной катастрофы, которая уничтожила большую часть человечества. Что именно произошло с нашей многострадальной планетой, никто толком уже и не помнит — главное, что после этого чудовищного катаклизма на Земле наступил новый ледниковый период.

Однако цивилизация не была полностью уничтожена — катастрофа и изменение климата лишь отшвырнули ее в развитии на многие столетия назад. Из руин некогда великих городов на снежные просторы начали выбираться различные фракции, сражающиеся за выживание в новом мире: Темные маги, Техноманы, Рабовладельцы и Свободные люди, не примкнувшие ни к одной из вышеупомянутых сторон. Поначалу «Свободные» пытались жить в мире со всеми, но добро, как известно, должно быть с кулаками, иначе ему придется туго. Так что пришлось создать специальную гильдию — Winterheart's Guild, задача которой следить за соблюдением неписаных законов своего народа.

Еще большим Апокалипсисом, чем сюжетная предыстория, выглядит желание разработчиков скрестить геймплей двух таких непохожих игр, как **Diablo** и **Fallout**. «Некроманты-недоучки» уже не раз пытались и воскресить, и переосмыслить, и духовно продолжить легендарную Fallout, но подобное аркадное «надругательство» над ней на нашей памяти совершается впервые.

Заявленная ролевая система, впрочем, выглядит вполне вкусно и по-взрослому: есть базовые характеристики персонажа, перки и привычный поуровневый рост. Как таковые классы персонажей в игре отсутствуют, есть лишь набор умений, на основании которого движок игры выдает то или иное «звание». Простейший пример: ваш герой силен, вынослив, хорошо владеет мечом и щитом и может носить тяжелые доспехи? Значит, это классический «боец», о чем игра не поленится сообщить и вдобавок к присвоенной характеристике накинет парочку бонусов, типичных для этого класса. Парнишка ловок, быстр и хорошо стреляет из лука? Ясное дело — «рейнджер». Подобных заготовленных клише и положенных по статусу бонусов разработчики обещают великое множество.

Игра использует движок разработки **Zelian** — ZelianX, который щеголяет шейдерами третьего поколения, «честными» тенями для всех объектов, скелетной анимацией и поддержкой технологии AGEIA (кажется, мы уже писали что-то подобное в соседнем материале, не так ли?). Ну а озвучкой проекта займется уже упомянутая группа Sonata Arctica.

Бельтион: По ту сторону ритуала

Жанр: Ролевая игра **Издатель:** Не объявлен **Разработчик:** Rostok-Games **Похожесть:** Gothic **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** 2006 год

Делать предсказания по готовящимся к выходу ролевым играм — самое неблагодарное из всех существующих занятий. На бумаге практически любая RPG выглядит внушительно: десятки квестов, сотни монстров, нелинейный сюжет с разными концовками, навороченная ролевая система, огромное количество оружия, доспехов и артефактов. Вот и «**Бельтион: По ту сторону ритуала**» от студии **Rostok-Games** также идеально вписывается в эту формулу.

Бельтион — это планета, лежащая на пересечении миров, поэтому раз в несколько тысячелетий сюда попадают новые расы и даже новые Боги, принося с собой неожиданные перемены...

А еще здесь живет Тацит, главный герой игры, которого в детстве отобрали для обучения в Храме Смерти. Получив базовые навыки от наставников-некромантов, Тацит отправляется в большой мир, чтобы стать дипломатом и по совместительству шпионом.

Задача проста — попасть в империю орков, втереться в доверие и разузнать замыслы правителей этой недружелюбной нации. Однако игрок волен выбирать — выполнять ли ему полученное задание, стать на сторону «врагов» или даже ступить на путь эгоиста-одиночки. Всего же в «Бельтионе» будет четыре уникальных концовки.

Тацита ждут города и деревни, горы и леса, кладбища и замки, подземные пещеры и голые пустоши — мир игры потрясающе разнообразен. Помимо основной линии, сюжет вберет в себя около сотни побочных заданий, каждое из которых обладает, как минимум, двумя вариантами выполнения.

Пройти «Бельтион» можно будет в одной из четырех ролей: воина, стрелка, мага или убийцы. Основные атрибуты персонажа включают в себя силу, ловкость, выносливость, волю и восприятие. Кроме этого каждый игровой класс обладает огромным количеством спецспособностей, которые разработчики называют «фитами».

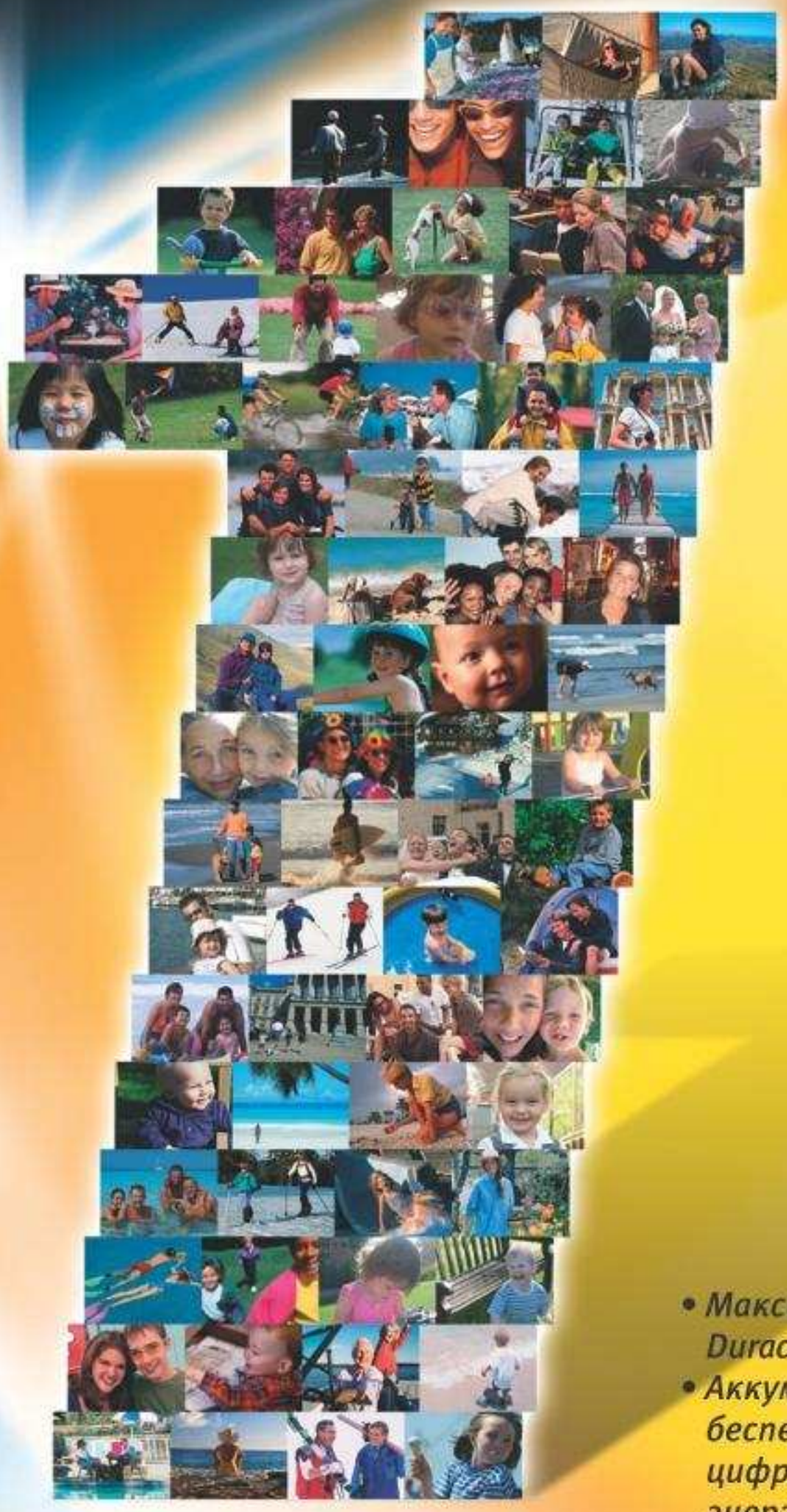
Боевая система должна стать золотой серединой между сложностью Gothic и чрезмерной упрощенностью **The Elder Scrolls 3: Morrowind** — правда, подробностей того, как именно эта середина будет выглядеть, не сообщается. К слову, сами сражения будут занимать около трети игрового времени.

Не обойдется и без живого интерактивного мира, персонажи которого будут работать, соблюдать распорядок дня, общаться друг с другом и адекватно реагировать на изменения в окружающем мире. Однако поголовным трудоустройством NPC в наши дни кого-либо удивить сложно. Гораздо интереснее выглядит обещание диалогов, очищенных от пафоса, банальностей и повторений.

Бед у проекта пока ровно две. Во-первых, достаточно слабая графика — выглядит некрасиво даже по вчерашним меркам. Во-вторых, нет никакой информации об издателе и сроках выхода.

DURACELL®

АККУМУЛЯТОРЫ



Один аккумулятор и целый мир впечатлений

- *Максимальная мощность аккумуляторов Duracell AA - 2500 mAh*
- *Аккумуляторы Duracell Supreme созданы для бесперебойной работы в современных цифровых устройствах с высоким энергопотреблением*
- *До 4-х раз больше фотографий**
- *До 1000 циклов перезарядки*
- *Отсутствие эффекта памяти*

До 4-х раз больше фотографий*

** по сравнению с обычными щелочными батарейками - зависит от типа камеры и использования*

The Settlers 2 Remake

Жанр: Стратегия **Издатель:** Ubisoft Entertainment **Разработчик:** Blue Byte Software **Похожесть:** The Settlers 2 **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Осень-зима 2006 года

Что такое глобализация в играх? Ну, это когда оригинальная и самобытная серия **Settlers** всего за десять лет мутирует в типичную стратегию в реальном времени, коих трудолюбивые последователи великого **Command & Conquer** наплодили несметные полчища. А ведь первые части Settlers были чистым дзен-буддизмом: красота, лепота, планомерное развитие, вдумчивое управление ресурсами — и никакой, понимаешь, суматохи. Где это все теперь?

Ура-ура! Подобный вопрос пришел в голову не только нам, но и авторам сериала, которые не постеснялись скомандовать «полный назад!», объявив о начале разработки ремейка классической **The Settlers 2**. Между прочим, именно вторые «поселенцы» были признаны фанатами сериала лучшей игрой в серии.

Итак, что нас ожидает в ремейке? Во-первых, поменяется концепция игры: во главе угла опять встанет экономика и менеджмент. Во-вторых, графика снова будет выполнена в мультяшном стиле. Несмотря на это движок в игре вполне современный и — поверьте нам на слово — очень красочный. Играть можно за одну из трех сторон — римлян, азиатов и африканцев. Каждая нация получит в свое распоряжение 31 вид ресурсов, столько же различных строений, более двух десятков профессий и всего пять разновидностей солдат. В одиночной кампании нас ожидает десять сюжетных миссий, еще некоторое количество карт будет создано для сетевых сражений и режима свободной игры.

Вертолеты Вьетнама: UH–1

Жанр: Авиасимулятор **Издатель:** 1С **Разработчик:** G5 Software **Похожесть:** KA-52 Hokum vs. RAH-66 Comanche **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** 2006 год

Так уж повелось, что вертолетные симуляторы выходят куда реже, чем самолетные.

Причин тому несколько: высочайшие требования к графике, очень сложное управление и т. п. Впрочем, все это не испугало компании **G5 Software** и **1С**, которые анонсировали проект «**Вертолеты Вьетнама: UH-1**».

Главный герой игры — Дуглас Куэйд, пилот легендарного UH-1B Huey. Сюжет основан на военной кампании 1965 года в долине реки Иа Дранг — события, которые произошли там, уже знакомы нам по фильмам «Апокалипсис сегодня» и «Мы были солдатами».

Разработчики обещают сделать очень детальное и реалистичное управление вертолетом. И надо сказать, что обещаниям этим можно верить — ведь за спиной у G5 Software игра «**Ударная сила**», в которой, несмотря на провальный полуаркадный геймплей, с летной моделью все как раз было отлично. Кстати, игроку дадут возможность переключаться между членами экипажа вертолета — пилотом, стрелком и командиром.

На заданиях эта компания будет заниматься рядовыми делами: огневой поддержкой, координацией ударов, поиском и уничтожением противника, эскортом, разведкой... ну и, конечно же, перевозкой людей и грузов — ведь «Хьюи» в первую очередь является транспортным вертолетом.

CivCity: Rome

Жанр: Стратегия **Издатель:** 2K Games **Разработчики:** Firaxis Games, Firefly Studios **Похожесть:** Caesar 4 **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Лето-осень 2006 года

Все уже привыкли, что развитие градостроительного жанра привязано к одной игре — **SimCity**. «Барин» приходит, устанавливает новые стандарты и под грохот оваций удаляется отдыхать. Ну а в перерывах на сцену выбегают порезвиться последователи и сподвижники, коих в этом сезоне набралось аж четыре штуки: **Caesar 4**, **Heart of Empire: Rome**, **Glory of the Roman Empire** и свежеиспеченный совместный проект **Firefly Studios** и **Firaxis Games** — **CivCity: Rome**.

Идея CivCity вполне традиционна для жанра — превратить захудалое провинциальное поселение в красивый и преуспевающий город, на лету разобравшись с кучей хозяйственных и административных проблем. Для этой цели разработчики обещают выделить нам огромный ассортимент зданий и порядка семидесяти производственных технологий. Визуально CivCity: Rome сильно похожа на Caesar 4, и более того — выглядит даже красочней и нарядней. Здесь же стоит упомянуть и главный козырь CivCity: Rome — возможность исследования не только внешнего вида города, но и внутреннего убранства зданий. Благодаря этому можно будет посмотреть на бои гладиаторов, заезды колесниц или поучаствовать в дебатах сената — ну а самые любопытные даже могут заглянуть в знаменитые римские бани. Ей-богу, ничего похожего в аналогичных играх мы еще не видели. Так что ждем. Римские бани ой как манят.

Sid Meier's Railroads!

Жанр: Strategy **Издатель:** 2K Games **Разработчик:** Firaxis Games **Похожесть:** Серия Railroad Tycoon **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Осень-зима 2006 года

Каждый компьютерный стратег должен в своей жизни сделать три вещи: убить орка, построить город и... правильно! Запустить паровозик!

Жанр стратегий никогда не был бы полным без легендарной игры **Sid Meier's Railroad Tycoon**, которую компания **Mircoprose** и лично сам **Сид Мейер** выпустили аж в 1990 году. Именно с нее началась лавина разномастных тайкунов — удачных, неплохих и откровенно отстойных (увы, но без последнего нельзя).

И вот — анонс **Sid Meier's Railroads!**, ремейка одной из самых поездатых управленческих стратегий в мире. Смысл игры, разумеется, остался прежним — нам выдается кусок начисто лишенной транспорта местности, на которой уже совсем скоро раскинутся железнодорожные пути. И если игрок выберет грамотную линию развития компании, то это будут *его* железнодорожные пути.

В общем-то — традиционная схема. И на первый взгляд разница между Sid Meier's Railroads! и ее многочисленными конкурентами заключается лишь в ассортименте поездов да качестве графического исполнения: игра выглядит значительно красивее, чем почти трехлетней давности **Railroad Tycoon 3**. Но главное, конечно, не это — мы уже сейчас уверены, что дедушка Сид подарит нам атмосферу «того самого» Sid Meier's Railroad Tycoon!.

Акелла

ЖАНР ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

FAHRENHEIT

Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.

В РОЛЯХ: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС СЦЕНАРИСТ: ДЭВИД КЕЙДЖ
КОМПОЗИТОР: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ САУНДТРЕК: THEORY OF A DEAD MAN
ПОСТАНОВКА: QUANTIC DREAM ПРОДЮСЕР: АКЕЛЛА РЕЖИССЕР: ВЫ

quanticdream

ATARI

© 2006 "Akella"
Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Created by David CAGE, Developed by Quantic Dream © 2005. All rights reserved.
Developed with the help of Centre National de la Cinematographie. All other trademarks are the property of their respective owners.
The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.
Themes composed by ANGELO BADALAMENTI.Score produced and orchestrated by NORMAND CORBEIL.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru; Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua, Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге
(дистрибьюторское подразделениекомпании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65

СОЮЗ М.видео ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

Акелла

MEDIEVAL II
TOTAL WAR

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Стратегия

- **Издатель:** SEGA
- **Разработчик:** The Creative Assembly Australia
- **Похожесть:**
  - Серия Total War
  - Серия Takeda
  - Civilization
  - Europa Universalis
- **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть
- **Сайт игры:** www.totalwar.com/community/medieval2.htm

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2006 года

Когда в октябре прошлого года **Creative Assembly** выпустила на PlayStation 2, Xbox и GameCube экшен **Spartan: Total Warrior**, как минимум половина стратегофилов поднялась на дыбы. Как? Наша любимая Creative Assembly — и вдруг на приставках? Под ручку с консольным издателем? Да как такое возможно? Куда катится этот мир?! И так далее в том же духе.

Время, однако, расставило все по своим местам. Spartan оказался всего лишь продуктом вторичной переработки **Rome: Total War** (если есть движок, способный уместить в одном кадре тьму-тьмущую юнитов, то почему бы не сварганить на нем зрелищный экшен?), а сама Creative Assembly даже и не думала покидать PC. Требуем любить и в обязательном порядке жаловать — **Medieval II: Total War**, продолжение того самого Medieval, который мы когда-то назвали третьей по значимости стратегией 2002 года.

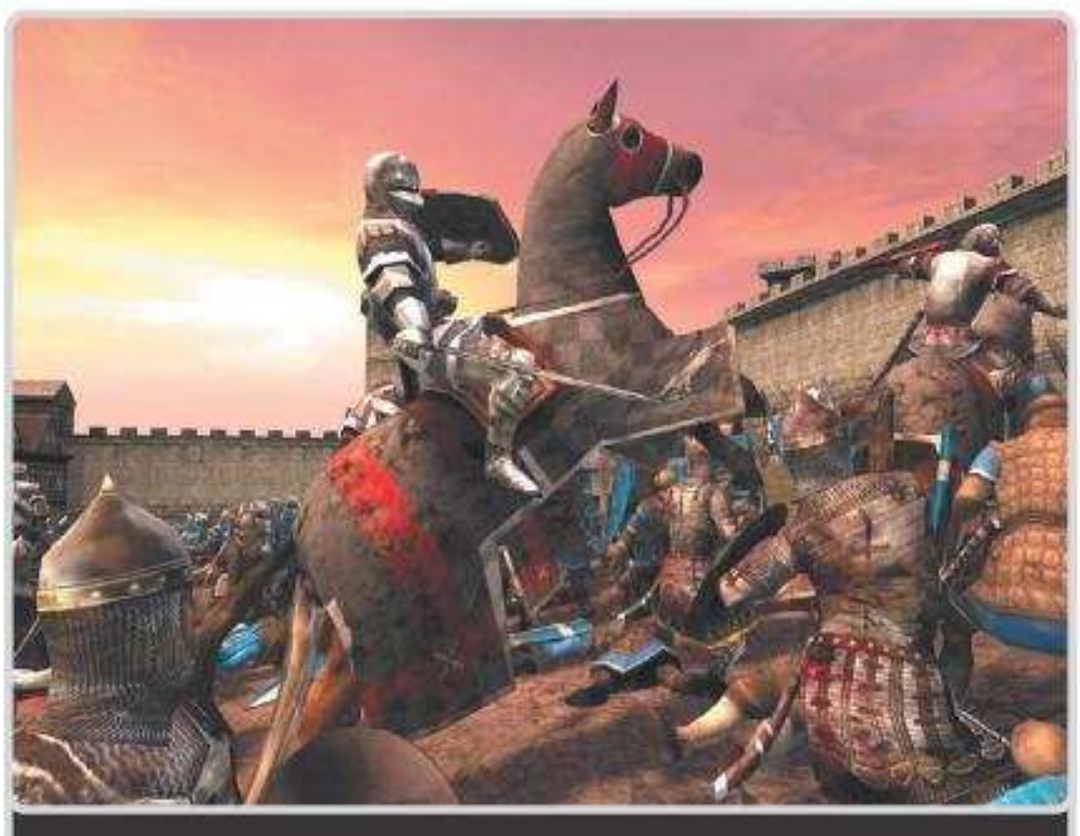
Со второго захода

Medieval II: Total War — наверное, самая эволюционная часть серии. Общая идея осталась абсолютно той же, что и прежде. Мы берем на себя роль правителя одной из европейских стран периода средневековья (коих 21) и ведем ее пусть не к мировому, но региональному господству. Глобальная карта поделена на лоскуты-провинции (их столько же, сколько было и в Rome: Total War), все действия на ней осуществляются в пошаговом режиме. Здесь мы отстраиваем города, прикидываем, с кем и против кого дружить, управляем армиями и агентами, регулируем налоги и занимаемся отдаленным подобием дипломатии. Когда дело доходит до драки, мы спускаемся с геостационарной орбиты на высоту птичьего полета и рулим войсками в реальном времени.

Вот только почему опять Средневековье? Неужели трудно было взять другую, менее затасканную временную эпоху? Нетрудно, отвечает Creative Assembly, но зачем? Средневековье — один из самых интересных периодов в истории прямоходящих приматов. Десятки королевств, княжеств, герцогств, графств, республик и свободных городов, инквизиция и религиозные войны, нашествие монголо-татар и крестовые походы, открытие Америки и начало освоения Нового Света. Единственная эпоха, где наблюдается такая же плотность событий, это история Древнего мира, но она уже частично окучена в Rome и Spartan.

С точки зрения технологий Medieval II претерпела, опять же, минимальные изменения. По сравнению с Rome качество текстур выросло, количество полигонов увеличилось вдвое. Помимо уникальной анимации (это когда солдаты в строю двигаются не синхронно, а каждый по-своему), юниты обзавелись еще и уникальной внешностью. В Rome все они были на одно лицо — вот тут у нас подразделение клонов-лучников, вот тут клоны-пикейщики, а тут клоны-легионеры. В Medieval II с этой порочной практикой будет покончено. Для каждого типа юнитов (всего их 250) заготовлено несколько разновидностей голов, туловищ, конечностей, обмундирования и оружия. Движок на лету комбинирует их между собой и лепит сверху геральдическую символику с тем чтобы в каждом отря-

Creative Assembly обещает до 10 000 юнитов на поле боя. Столько же обещали и в Rome. Иными словами, масштаб сражений останется прежним.



Вид вблизи, надо полагать, останется таким же зрелищным и таким же бесполезным. Эх, и почему здесь не дают писать демки...

А это, кажется, наши с вами сородичи — russian streltsy.

Всего-то навсего сделали текстуры получше — а смотрите, какая разница в качестве графики.

де солдаты не были похожи друг на друга. По ходу сражения доспехи и одежда бойцов покрываются пылью, грязью и каплями крови, да и сами битвы отныне выглядят гораздо менее схематично — юниты делают выпады, блокируют удары противников, добивают павших.

Как бы то ни было, общая картина от этого сильно не изменилась — игра выглядит неплохо, но скачкообразного прогресса со времен Rome не произошло. Ну да и черт с ним, не за этим пришли.

225 и не ходом больше

А пришли мы в первую очередь за геймплеем, с которым здесь все должно быть в порядке. Кампания охватывает промежуток с 1080 по 1530 гг. (первые крестовые походы — начало освоения Америки), что в переводе на внутриигровой хронометраж означает 225 ходов. Америка на первых порах окажется полностью недоступной, ее даже не будет на глобальной карте. Появится она там лишь к концу XV века — вместе с великими географическими открытиями.

Поселения отныне делятся на два типа в зависимости от специализации. Замки предназначены для обороны и обучения войск, строить их желательно на границах (по очевидным причинам). Никаких доходов они не приносят — одни лишь убытки. Деньги же мы получаем от обычных городов, где обитает основная масса населения и сосредоточено все производство (неизбежная условность: на самом деле в средневековье основное производство было сосредоточено на селе, там же жила большая часть населения). Между количеством замков и количеством городов надо поддерживать определенный баланс: если удариться в разудалый милитаризм — окажетесь в долгах; если же экономить на армии — пострадает обороноспособность.

Населенные пункты могут строиться не только на равнинах, но и на пересеченной местности. Взять город, который с одной стороны защищает река, а с другой — неприступные утесы, будет уже не так-то просто.

Агентов станет намного больше — как количественно, так и качественно. В Rome нас ограничили всего двумя их разновидностями: дипломатами и ассассинами. При этом первые в промышленных количествах были просто не нужны — чем их занять, если вся политика сводилась к заключению торговых соглашений и ничего не значащих альянсов? Киллеры — люди полезные, но больно уж ненадежные: вероятность завалить «крупного зверя» невелика, а охота на мелкую сошку не дает ничего, кроме опыта. В Medieval II к вышеперечисленным гражданам присоединятся принцессы, священники и торговцы. Первые дипломатничают до тех пор, пока их не выдадут замуж; вторые насаждают вашу веру, повышая тем самым лояльность населения; а третьи просто торгуют и приносят деньги в казну. В Rome агенты здорово надоедали тем, что им надо было постоянно давать какие-то команды, при том что толку от них было немного. Теперь вся эта братия действует автоматически, но вы в любой момент можете вмешаться и внести свои коррективы.

Очень большое значение придается хорошим отношениям с Папой Римским. Чем больше у вас церквей и священников, чем послушнее вы исполняете его указания, тем благосклоннее он к вам относится. Пренебрежение его милостью ничем хорошим не закончится — вас объявят еретиком, отлучат от лона церкви и для полного счастья объявят карательный крестовый поход.

Торговля организована все так же условно, как и раньше: города связаны пунктирами торговых сетей, по ним туда-сюда шныряют купцы — только и всего. Баланс юнитов изрядно подкорректируют: атакуемые кавалерией лучники, например, смогут выстроиться в каре или круг и выставить наружу пики — попробуй, возьми их нахрапом. Исход морских сражений все еще решается на глобальной карте по принципу «у кого больше кораблей, того и тапки». Для того чтобы сделать вменяемые баталии на море, потребовалось бы столько ресурсов и времени, что игру пришлось бы задержать как минимум на год (см. пример Rome, где впервые появились крупномасштабные битвы на суше в 3D).

■■■

Между тем на многие вопросы авторы пока так и не дали ответы. Когда, наконец, будет нормальная дипломатия? То недоразумение, которое мы наблюдали в Rome, дипломатией никак не назовешь. Противники охотно шли на союзные договоры, но заставить их платить дань или привести под свой протекторат — что-то из разряда фантастики. Заключать мир они отказывались даже стоя одной ногой в могиле.

Камера в тактическом режиме была чудовищно неудобной. Во-первых, ее слишком низко подвесили — даже на максимальном удалении ты чувствовал себя так, как будто тебя за уши привязали к земле. Во-вторых, она была жестко прицеплена к местонахождению твоих юнитов — улететь далеко от них просто не давали.

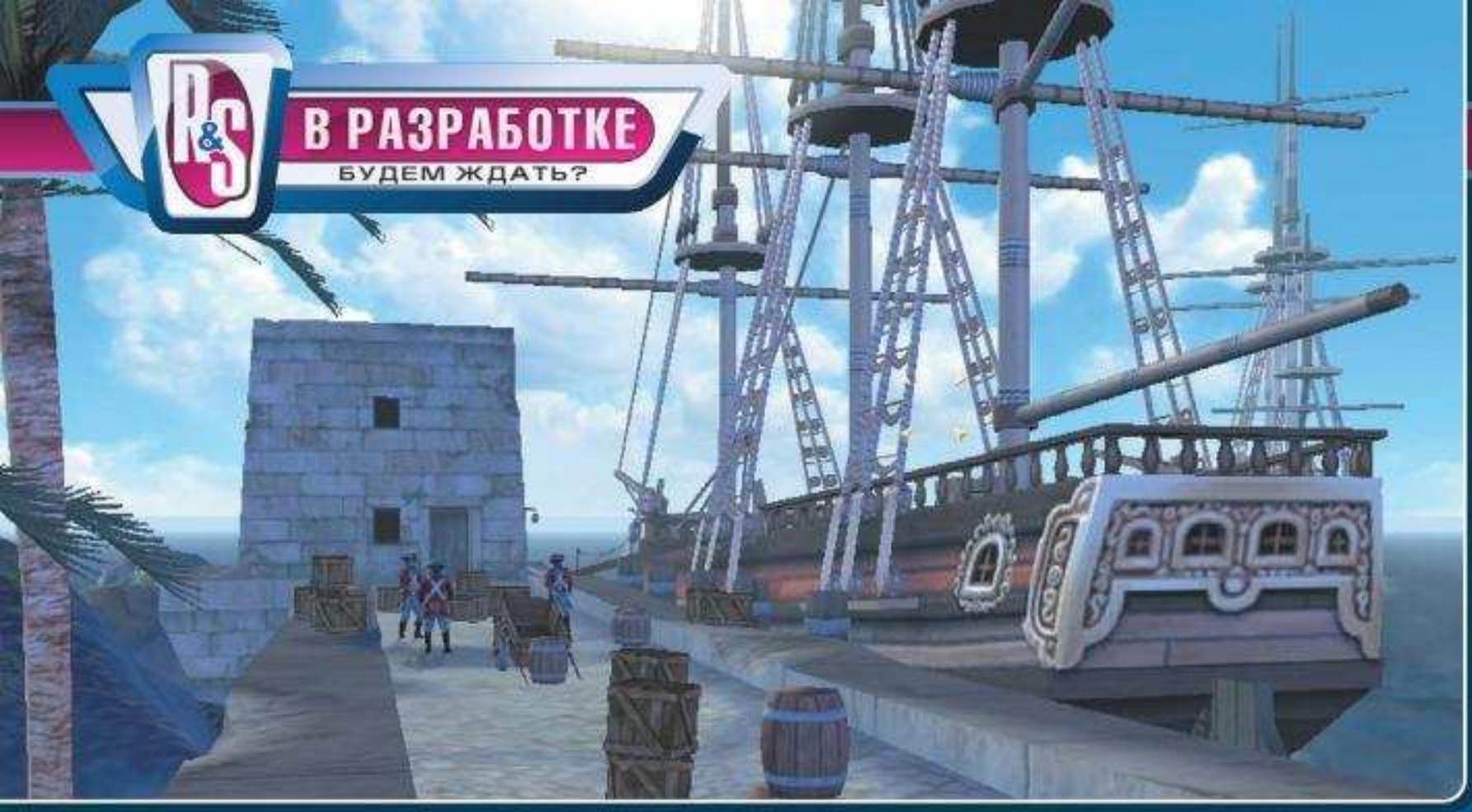
Штурм крупных городов с большим числом оборонительных сооружений выливался в невероятный геморрой: сносить башни при помощи катапульт и баллист не было времени (таймер-то тикает!), а все попытки прорваться через одну-единственную брешь оборачивались огромными потерями.

Таких вопросов можно задать еще очень и очень много, но ответы на них, как нам кажется, будут по большей части отрицательными. Medieval II — это не такой грандиозный шаг вперед, как Rome, а что-то вроде промежуточной ступени на пути к чему-то еще более масштабному. Впрочем, с окончательными выводами подождем до E3 (которая уже вот-вот) — после нее все или почти все станет ясно. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая стратегия, соединившая в себе достоинства Civilization и традиционных RTS, пока остается еще и единственной в своем роде. Выбора нет — придется покупать, играть и молиться, как на икону.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%



TORTUGA

TWO TREASURES

Алексей Бутрин

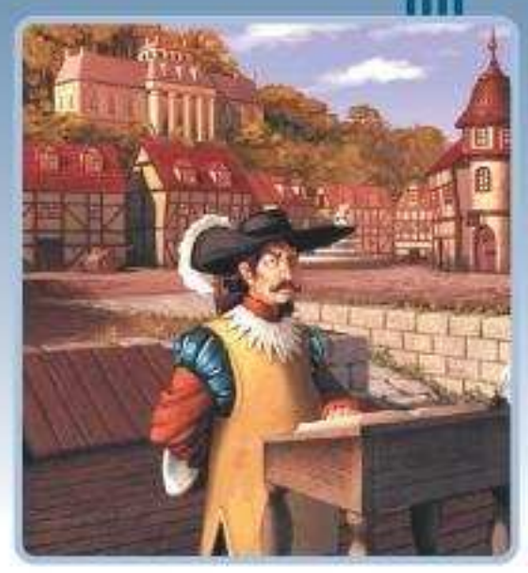
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Симулятор пирата/ Стратегия

- **Издатели**
  CDV/Ascaron
- **Разработчик**
  Ascaron
- **Похожесть**
  - Tortuga: Pirates of the New World
  - Sid Meier's Pirates!
  - Серия «Корсары»
- **Мультиплеер**
  Нет
- **Сайт игры**
  www.tortugagame.com

ДАТА ВЫХОДА

Май 2006 года



Вы не задумывались, почему тема пиратства, несмотря на практически полное исчезновение самих пиратов, до сих пор популярна? Элементарно, Ватсон! Дело в том, что пиратство — это рафинированная квинтэссенция свободы и халявы. Эдакий киберпанк, но на воде. А поскольку всенародная любовь к халяве интернациональна и вечна, «**Корсары**», **Sid Meier's Pirates!** и другие разбойничье-морские игры будут радовать нас еще долгое время.

Например, не первый год на флибустьерской ниве работает компания **Ascaron**, знаменитая своими симуляторами морской торговли — серией **Patrician** и чуть более «разбойными» **Port Royale** и **Tortuga: Pirates of the New World**. Новая игра немецких разработчиков — **Tortuga: Two Treasures** — заметно отличается от своих торговых предшественниц. Выход популярного фильма «Пираты Карибского моря» и вереницы игр «по мотивам» не остался незамеченным в Ascaron, поэтому по духу и геймплею Two Treasures гораздо ближе к Sid Meier's Pirates! и отечественным «Корсарам», нежели к предыдущим играм самой Ascaron.

Кто хочет стать миллионером?

Tortuga: Two Treasures — классический пиратский экшен с вполне предсказуемым набором игровых элементов. По заверению Ascaron, в игре найдется место и разбою, и торговле, и сухопутным приключениям, и, конечно же, рукопашным схваткам. Поэтому главный вопрос не в том, что мы увидим в новой Tortuga, а в том, на каких игровых элементах будет сделан акцент и как это все будет реализовано.

Начнем, по традиции, с сюжета. Здесь нам расскажут историю Томаса «Сокола» Блита, капитана пиратского брига «Соколиный ветер». Том не просто флибустьер, а «добрый» пират. Ну ладно, ладно — может, и не очень добрый, но как минимум благородный. На разбойничьем судне наш герой путешествует не в одиночку, а вместе со своей пассией по имени Сангуа, темнокожей (ура политкорректности!) красавицей и по совместительству — жрицей печально известного культа вуду. Томас и Сангуа — вовсе не вольные птицы морей, ими командует куда более грозный пират Эдвард Тич по прозвищу Черная борода.

И все было бы здорово, но тут в историю влюбленной парочки вмешивается Его Величество Случай: наши герои узнают о пр*о*клятом сокровище Генри Моргана и решают во что бы то ни стало завладеть этим сказочным богатством. О таких мелочах, как эпитет «проклятое», Томас и Сангуа предпочитают не задумываться. И вот тут-то сюжетный клубок начинает раскручиваться с фантастической скоростью. Охота за халявой быстро превращается в настоящую игру на выживание, так как нашим героям противостоят сразу несколько сил: древнее проклятие вуду, кровожадные зомби, британские охотники за пиратами и даже предавший своих бывших подопечных Эдвард Тич.

Для того чтобы с честью пройти все испытания, остаться в живых, да еще и завладеть сокровищем, игроку придется на полную катушку использовать целый набор навыков: умение

Пиратскую посудину прижали к берегу и усиленно рубят на щепки. В чем-то это даже хорошо: часть лихих флибустьеров не сразу пойдет на корм акулам, а будет долго помирать от голода на необитаемом острове.

Для кого-то это просто закат, а для нас — время отправляться на стелс-миссию.

Увы, наземные пейзажи «Тортуги» по красоте могут сравниться разве что со стареньким The Elder Scrolls III: Morrowind.

Судя по всему, абордаж в «Тортуге» будет развлечением достаточно сложным и масштабным.

выполнять стелс-миссии, хорошую реакцию в фехтовальных поединках, наконец, смекалку при прохождении квестов.

...и бутылка рома!

Больше всего времени в Tortuga: Two Treasures нам предстоит провести в море — занимаясь разбоем, сражаясь с армадами врагов и не забывая о главной цели — поиске легендарного сокровища Генри Моргана.

Морские бои будут реализованы по привычной схеме: клавиши W и S отвечают за паруса, A и D — за направление. Заряды для пушек также вполне стандартны: ядра наносят урон самому судну, картечь поражает экипаж, а книппеля рвут паруса, лишая корабль хода. Удачно сманеврировав, можно взять вражескую посудину на абордаж, после чего сражение перейдет в фазу рукопашного поединка на борту атакуемого судна.

Однако на этом джентльменском наборе разработчики решили не останавливаться и дополнили арсенал минами, которые можно сбрасывать «в подарок» преследователям. Помимо этого будет возможность постановки дымовых завес — под их прикрытием можно незаметно слинять с поля боя. Заявлена также возможность использования камуфляжа, правда, пока нет никаких подробностей о том, как именно она будет выглядеть.

Еще интереснее звучит обещание реализовать простую систему связи между судами. Встречаясь в море, корабли будут поднимать флаги, сообщающие о том, к какой нации они принадлежат и какую миссию выполняют — торговый рейс, военное судно и так далее. При этом у игрока есть возможность либо сразу поднять Веселого Роджера и с улюлюканьем пуститься в погоню за жирным торговым галеоном, либо прикинуться безобидной овечкой и обманом подобраться к цели как можно ближе. Овладение этим приемом достаточно сложно, но овчинка стоит выделки — умелое использование сигнальных флагов позволит нападать на быстроходные суда и вводить в заблуждение военных. Новые флаги в свою коллекцию игрок будет получать, захватывая корабли.

Ну и самое интересное — морские стелс-миссии. Выглядит это следующим образом — обнаружив в сумерках или ночью корабль врага, можно незаметно подобраться к нему на шлюпке и от души похозяйничать на борту: украсть что-нибудь ценное, перерезать команду или просто заложить бомбу в артиллерийском погребе. Естественно, использовать «ниндзя-стайл» можно будет только против кораблей, пришвартованных в гавани. Вас обнаружили? Ничего страшного — почти всегда можно будет либо удрать, либо попытаться вступить в открытую рукопашную схватку.

Хорошие впечатление серьезно портят некоторые недочеты игры. Присоединять захваченные суда к своей флотилии не позволено. Более того, запрещено даже менять выданный сценаристами «Соколиный ветер» на более быстроходное или лучше вооруженное судно.

Морская жизнь органично дополнена смачным куском наземного геймплея. Практически все здания на берегу доступны для исследования: в торговых лавках можно пополнить припасы и сбыть награбленное, в домах простых граждан — бесплатно разжиться чужим скарбом (или нажить на свою задницу неприятности — тут уж как повезет). С приходом темноты разрешено «поиграть» в средневекового Сэма Фишера, незаметно прокрадываясь за спинами стражников и тихо вырезая особо ретивых служителей закона. Также на суше придется от души помахать клинком. Здесь нельзя не упомянуть о боевой системе Tortuga — она, к счастью, не сводится к банальному закликиванию врагов до потери пульса. В дуэлях одновременно используется мышь и клавиатура, а персонажу доступно немалое количество движений, блоков и комбинаций ударов.

По заявлениям разработчиков возможностей движка Tortuga: Two Treasures с лихвой хватит и на отрисовку приличных ландшафтов, и на интерактивное окружение и на весьма симпатичные спецэффекты. Скриншоты подтверждают это только частично. Графику на данный момент можно описать лишь одним словом — *приемлемо*. Наземные пейзажи явно надо дорабатывать — а вот море уже сейчас заслуживает как минимум «твердой четверки». Особенно хорошо получились корабли: почти любой элемент судовой оснастки можно будет повредить, поджечь или попросту отстрелить удачным попаданием.

■ ■ ■

Вы знаете — Sid Meier's Pirates! давно уже затонули в пучине излишней аркадности и примитивизма, а третьи «Корсары» напоролись на глюковые рифы. Кто же отправится на охоту за поклонниками «пиратских» игр? Может быть, бриг Tortuga: Two Treasures, тщательно спроектированный немецкими разработчиками с оглядкой на успехи и неудачи конкурентов?

Но пиратство — штука тонкая. Помимо точного расчета, тут нужна еще и удача. Повезет ли Tortuga, мы сможем узнать уже в мае этого года. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Год назад мы написали бы просто — «очередная игра пиратской тематики». Сегодня же интересный сюжет, ряд геймплейных новаций и неплохая графика делают Tortuga: Two Treasures чуть ли не «самой ожидаемой игрой пиратской тематики».

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

SUPREME COMMANDER

Андрей Чаплюк

ЖАНР Стратегия

- **Издатель**
  THQ
- **Разработчик**
  Gas Powered Games
- **Похожесть**
  Total Annihilation
- **Мультиплеер**
  Интернет, локальная сеть
- **Сайт игры**
  http://supcom.gaspowered.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2006 года

В последнее время на рынке сложилась очень интересная ситуация. Вместо того чтобы придумывать что-то новое, разработчики предпочитают заниматься возрождением хитов прошлых лет. Причем мы говорим не о клонах — баловство с ними длится уже десятилетия, а именно о ремейках, которые даже частично переосмысливают суть игры. Не остался в стороне от этой «моды» и знаменитый дизайнер **Крис Тейлор**, который решил наконец-то исполнить свою давнюю мечту и возродить **Total Annihilation**. Благо армия поклонников игры уже несколько лет готовилась к этому моменту.

За что воюем?

После выхода **Total Annihilation: Kingdoms** фанаты ждали «настоящей» второй части «Аннигиляции». Но шли годы, а мечты так и оставались мечтами. **Cavedog** закрылась, Крис Тейлор, идейный вдохновитель игры, основал **Gas Powered Games**. Но так как лицензия на Total Annihilation осталась в руках **Atari**, ему пришлось переключиться на другие проекты — например, на ролевую игру **Dungeon Siege**. И все-таки Крис не забыл, с чего все начиналось. Анонс **Supreme Commander** поклонники «Аннигиляции» встретили с потрясающим энтузиазмом. Еще бы: Крис Тейлор снова делает стратегию!

Стратегов сейчас уже не удивишь трехмерным движком и юнитами необычной формы — сегодня в моде динамичный и *очень простой* геймплей, а также захватывающий сюжет. Поэтому ограничиться одной страничкой с описанием того, как Arm поссорилась с Core, теперь уже не получится.

На дворе XXIX век. «Золотая эра» человечества так и не наступила — на просторах космоса не первый год идет война с участием землян и киборгов (cybrans) и эонов (aoens; алиены, «одомашненные» в свое время хомо сапиенсами). Земляне пытаются восстановить границы собственной империи, которые они потеряли после бунта в колониях. Эоны — миролюбивые инопланетяне, некогда «окультуренные» людьми. После того как чиновники в профилактических целях решили избавиться от пришельцев, им пришлось взять в руки оружие. Cybrans вывел некий безумный ученый, но в какой-то момент им надоела роль рабочей силы и они попытались взять власть на подконтрольных планетах в свои цепкие руки.

Крис обещает, что у каждой стороны будет своя идеология, свои цели, свой стиль ведения боя, а следовательно, уникальные юниты, разнообразные тактики и спецвозможности. При этом в мире Supreme Commander нет явных плохишей — у каждой из сторон своя правда. А вот кто окажется победителем, решит только игрок, которому суждено очутиться в шкуре Верховного командующего.

Make war, not peace

Сюжетные изыски — лишь приятный довесок к геймплею. Основа Supreme Commander — непрерывная война. Для того чтобы игрок не отвлекался от своей первоочередной цели, все посторонние задачи, такие как постройка базы и создание крепкой экономики, решено существенно упростить. В игре

Раньше камикадзе летали в основном на самолетах. Теперь же вот оседлали корабль — и в одиночку навалились на целый береговой укрепрайон.

Два Голиафа против целого взвода Давидов! Делайте ставки!

Интересно, поддержание правильного строя будет на что-нибудь влиять? Или только для красоты?

И все равно ведь в конце боя почти все корабли окажутся на дне...

всего два ресурса — металл и энергия. Для генерации энергии достаточно возвести специальную постройку, которая будет выкачивать ее прямо из планеты. А вот с металлом все куда любопытнее. Во-первых, его можно добывать классическим способом — в шахтах. Во-вторых, для получения железа сгодятся остатки юнитов и зданий — причем необязательно своих. Так что словосочетание «война за ресурсы» в случае с Supreme Commander приобретает самое что ни на есть прямое значение.

А сражаться придется, причем очень энергично, ведь сырье в игре расходуется с огромной скоростью. Оно тратится не только на постройки и юниты, но даже на боеприпасы. Так что если ваши танки вдруг остались без снарядов — не обижайтесь, сами виноваты.

Есть свои особенности при застройке базы. Однотипные здания можно группировать в кластеры, увеличивая их эффективность. Помимо плюсов в этой системе есть и минусы — если противник вздумает атаковать вашу базу, повреждения будет получать не только отдельная постройка, но и весь кластер.

Девиз Supreme Commander — тотальная автоматизация всего, что только возможно. Юниты умеют самостоятельно возвращаться «домой» за боеприпасами и топливом. Строительство и производство войск при желании можно доверить помощнику — задаем определенные приоритеты и спокойно отправляемся на войну. Кроме того, построенная единожды база будет «сопровождать» игрока на протяжении как минимум нескольких миссий.

Умывальников начальник

Войну в Supreme Commander обещают «забабахать» с поистине эпическим размахом. Схема банальна, как и большинство решений в компьютерных играх. В стратегическом режиме мы взираем на поле боя из самого что ни на есть космоса — со столь глобальных высот отлично виден театр военных действий, отсюда же удобно отдавать приказы большим группам юнитов. Если на горизонте появился противник, приходится спускаться с небес на землю и играть во вполне обычную стратегию.

Максимальное увеличение, кстати, тоже впечатляет — самые мощные юниты при нем просто не поместятся на экран. Естественно, что цена на таких монстров будет очень кусачей, но поверьте, они стоят своих денег.

Не хотите монстра? Что ж, в Supreme Commander есть полный набор любимых вещиц любого стратега: классические танки, пехотинцы, любимые многими шагающие роботы, а также летающие и морские юниты — жаль только, что о подземных ничего не слышно. Точный ассортимент пока держится в секрете, но ветераны должны помнить, что в Total Annihilation с каждой стороны было огромное количество разнообразных бойцов. И вряд ли Крис Тейлор изменит этому правилу.

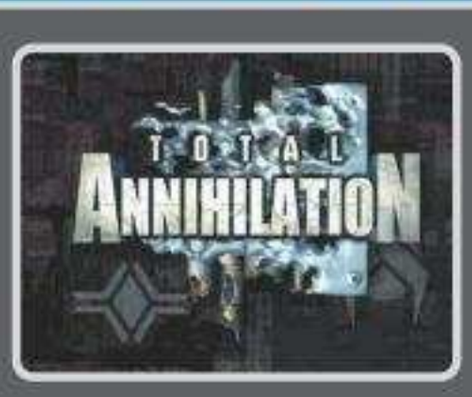
Аккуратно прорабатывается баланс. Правила привычны: даже самого могучего монстра всегда можно завалить толпой, плюс у каждого юнита есть свои сильные и слабые стороны. Бомбардировщики крайне опасны против наземных сил, но беззащитны перед истребителями — в общем, старый принцип «камень-ножницы-бумага» еще никто не отменял.

Не стоит списывать со счетов и мультиплеер, где помимо классических режимов нас ждет и редкая для стратегий возможность совместного прохождения. Некоторые особо прозорливые фанаты уже давно кричат на всех углах о том, что **Warcraft III** и **Warhammer 40 000** скоро придется потесниться на киберспортивном пьедестале. Что ж, помня, как популярен был мультиплеер Total Annihilation, можно сказать, что в их словах есть доля правды.

■ ■ ■

В принципе, на название Supreme Commander можно и не обращать особого внимания — даже из этого предварительного описания четко ясно, что перед нами «настоящее» продолжение Total Annihilation, которое просто маскируется от нынешних обладателей торговой марки. И мы очень надеемся, что на рынке найдется место для новой, уже не «первой трехмерной», а скорее даже «классической» стратегии от Криса Тейлора. ■

Total Annihilation 2 — R.I.P.?



Total Annihilation, выпущенная компанией Cavedog в далеком 1997 году, была не то чтобы революционной игрой, но на фоне первых C&C-клонов смотрелась очень свежо — в ней был интересный геймплей, масштабные битвы, множество юнитов и потрясающая динамика.

Но самое главное — именно Total Annihilation стала первой трехмерной стратегией. В то время как конкуренты все еще штамповали спрайтовые поделки с изометрической проекцией, Cavedog выпустила игру, в которой были 3D-юниты и «честный» ландшафт.

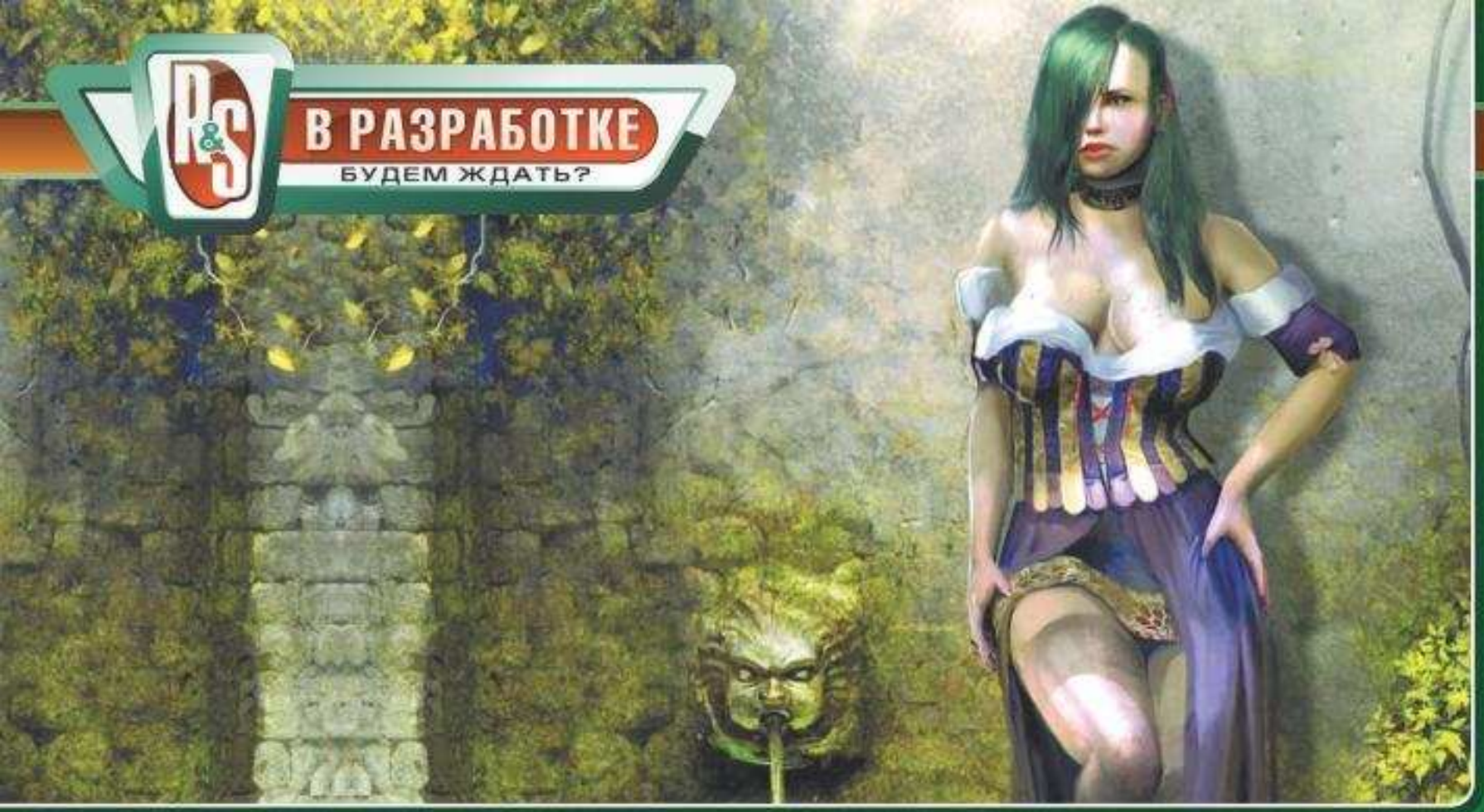
Естественно, нескольких аддонов фанатам оказалось мало — все ждали продолжения. И оно появилось в 1999 году... правда, в виде фэнтези-стратегии **Total Annihilation: Kingdoms**. Революционностью здесь уже и не пахло. Разработчики просто взяли Total Annihilation, подлатали движок и вместо роботов вставили в игру эльфов, зомби, орков и прочую фэнтезийную челядь. Кроме того, у Kingdoms оказались очень серьезные проблемы с балансом.

Многие уверены, что судьба Kingdoms не сложилась потому, что за некоторое время до выхода игры **Крис Тейлор** покинул Cavedog. Да и сама компания продержалась недолго — всего лишь до 2000 года. Бренд ушел в руки издательства **Atari**, и в 2002 году корейская студия **Phantagram** анонсировала **Total Annihilation 2**, который должен был выйти через пару лет. Но пока что-то глухо.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Крис Тейлор вновь разрабатывает стратегию. Геймплей Total Annihilation на этот раз планируется скрестить с современной графикой и эпическими сражениями. Надеемся, что все получится.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%



THE WITCHER

Иван Фастманов

ЖАНР Ролевая игра

- **Издатель**
  Не объявлен
- **Разработчик**
  CD Projekt RED
- **Похожесть**
  Fallout, Baldur's Gate
- **Мультиплеер**
  Нет
- **Сайт игры**
  www.thewitcher.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2006 года

Здесь старый друг в любой момент может отблагодарить вас стрелой в спину, а враг — неожиданно подать руку в случае смертельной опасности. Здесь трусость помогает сохранить жизнь и получает оправдание, а отчаянный героизм на поверку оказывается банальной глупостью. Здесь в глазах эльфа вы увидите лед безразличия, а уродливое существо с далекого болота вдруг удивит вас монологом такой глубины, что поневоле задумаешься — не поселиться ли по соседству с новым товарищем?

Здесь — это в мире «Ведьмака», мире, который талантливый польский фантаст **Анджей Сапковский** описал во множестве романов и новелл. В основу своей вселенной Сапковский положил очень эффективный закон: только одно абсолютно — ничего абсолютного нет. Не бывает беспросветной тьмы и идеально чистого света. Не все эльфы добры, а орки — злы. У каждого существа есть свои мотивы — будь то страх, жажда наживы или чувство вины. Отсюда такой удивительный эффект «смещения пространства» в книгах пана Сапковского. Выдуманные герои этого мира подчиняются законам реальной жизни и, что удивительно, делают мир еще сказочнее.

Разумеется, популярность вселенной Сапковского не осталась незамеченной: по «Ведьмаку» сняли фильм, телесериал и нарисовали целый цикл комиксов. Но, сказать по совести, эти проекты были не слишком удачными: их создателям не удалось воссоздать атмосферу саги. Увы, проблема вполне типична: «другие люди» не всегда до конца понимают идеи писателя и выпускают в итоге жалкую пародию, нацеленную лишь на заработок быстрых денег.

Несмотря на это, молодая польская команда **CD Projekt RED** разрабатывает по игру **The Witcher**. Амбициозные разработчики уверяют, что не повторят чужих ошибок и правильно воссоздадут уникальный мир Сапковского. Ну а мы... мы стараемся верить и с нетерпением ждем релиза.

Рожденный в Каэр Морхене

Каэр Морхен. Секретная цитадель, обитатели которой занимаются не самым, на первый взгляд, добрым делом, — выкрадывают оставленных без присмотра детей, подбирают сирот и найденышей._Несмышленых подростков подвергают тренировкам невероятной сложности, кормят хитрыми травами и зельями, вызывающими изменения в организме. Девять из десяти «абитуриентов» не выдерживают испытаний, а выживший становится ведьмаком — маловосприимчивым к магии мастером меча, охотником на нежить и прочих «ракаев». Таким, как Геральт — главный герой саги и игры.

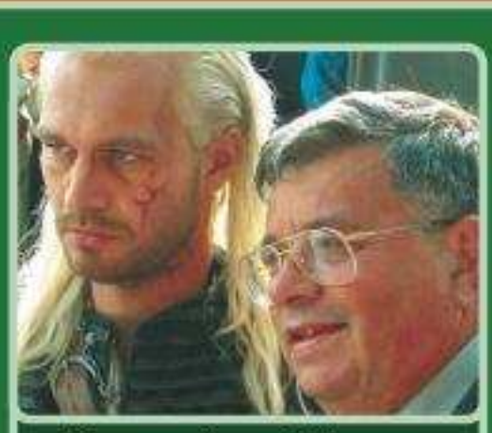
Сюжет The Witcher начинается с того момента, когда Геральт после долгих странствий возвращается в Каэр Морхен и находит свою альма-матер захваченной. Но на этом беды только начинаются. Известная прорицательница Итлина предрекает смерть всего сущего от снега и льда, а в разных частях света появляются орды монстров. Решением этих проблем и займется Геральт.

Как все эти события согласовываются с сюжетами книг? Очень просто — почти никак. В игре мы встретим знакомую вселенную, героев и минимум отсылок к произведениям Сапковско-

То, что The Witcher делается в Восточной Европе, чувствуется с первого взгляда на скриншоты.

Вот так выйдешь погулять вечерком, а тебя раз — и очаруют загадочным взглядом, обворожат красивыми изгибами тела, а потом... убьют!

Польский волшебник



Кто здесь Анджей Сапковский, а кто Геральт — вы, наверное, и сами догадаетесь.

Анджей Сапковский родился в 1948 году в небольшом польского городе Лодзь. Он рос ничем не примечательным юношей, который, как и тысячи сверстников, обожал книги Толкиена и Желязны. После окончания университета города Лодзь Анджей попробовал устроиться по специальности — в сфере торговли. Но успех не особо сопутствовал нашему герою. Позже, в эссе «Сапковский представляет Сапковского» (шло вместо предисловия к книге «Дорога без возврата»), Анджей напишет про самого себя: *«Во всех занятиях, действиях и профессиях, которыми он занимался в жизни, он всегда оказывался enfant terrible»*.

После того как очередной работодатель обанкротился, 37-летний Анджей неожиданно решил написать свою первую фэнтезийную новеллу — Wiedzmin (посвященную приключениям ведьмака по имени Геральт). Очень быстро нашелся издатель, опубликовавший ее за небольшое вознаграждение. Именно так началась карьера Сапковского-писателя.

«Ведьмак» стал для нашего героя настоящей золотой жилой. В 1990 году из-под пера автора выходит второй цикл новелл, объединенных общим названием «Последнее желание», а в 1992 третий и последний — «Меч предназначения».

Начиная с 1994 года, Сапковский последовательно пишет пять романов, последний из которых заканчивается таинственной гибелью Геральта (именно «таинственной» — Сапковский все-таки оставил себе возможность воскресить героя). В отличие от Роберта Желязны, так и не сумевшего до конца жизни остановиться на всевозможных продолжениях и предысториях «Хроник Амбера» и окончательно запутавшегося в них, Сапковский настаивает, что точка в странствиях Геральта когда-нибудь будет поставлена. Но явно не.

го. Бедняге Геральту прямо перед описанными выше событиями отшибло память. Теперь инвалиду-одиночке предстоят долгие странствия по нелинейному сюжету, включающему две основные ветки — личную (некая любовная история) и «глобальную» (объединение могущественного королевства Темерии), а также три разнообразных концовки. Мэтр Сапковский лично консультирует CD Projekt RED по всем вопросам, которые касаются сюжета, отношений между персонажами, стиля текстов и диалогов.

Главная особенность геймплея — его многообразие. В анонсах разработчики смело ставят The Witcher на одну доску с такими RPG-титанами, как, например, **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. Ролевая система «Ведьмака» основана на четырех базовых параметрах — силе, ловкости, выносливости и интеллекте, для каждого из которых предусмотрено пять основных уровней. Вдобавок будет целый вагон и маленькая тележка дополнительных улучшений, дающих Геральту новые возможности в боях, дипломатии, алхимии и так далее. «Прокачка» идет классическим образом: с получением уровня игрока награждают очками опыта, которые можно инвестировать в различные навыки.

В бою Геральт использует три разных стиля боя — силовой, молниеносный и групповой, — переключаться между которыми разрешено в любой момент. В довесок прилагается очень хитрая система комбо-ударов. Победа будет зависеть от грамотного комбинирования как стилей, так и конкретных ударов.

Не стоит забывать, что ведьмаки — не только хорошие бойцы, но также волшебники и алхимики. Геральт умеет пользоваться шестью так называемыми магическими знаками: Аард — психокинетический удар; Игни — пирокинез; Ивен — изгнание нежити; Гелиотроп — защита от магии; Аксия — «успокоение» противников; Ирген — запирание дверей. В свободное от драк время наш герой охотно варит разнообразные зелья, причем для того чтобы намешать что-нибудь совсем уж убойное, придется выполнить не один сложный квест и раздобыть редкий рецепт.

Универсальным сверхвозможностям Геральта враги собираются противопоставить, как ни странно, искусственный интеллект. Противников обещают наделить огромным количеством тактик: нападение в одиночку, группой, окружение и т.д. Почувствовав запах паленого, пауки закопаются под землю, а вампиры обездвижат героя магией и поспешат ретироваться. Все это пока есть только на бумаге — в жизни же самые талантливые AI-напарники нередко оказываются квадратными болванами.

Сомнениям можно подвергнуть и графику. Да, на картинках она выглядит роскошно. Но нас все-таки терзают смутные сомненья. Дело в том, что CD Projekt RED — новички в разработке компьютерных игр и должного опыта у них, скорее всего, нет. Доказательством этого является то, что игра создается на достаточно старом и слабом движке легендарной **Neverwinter Nights** — Aurora.

Обратите внимание: если в «Невервинтере» мы следили за приключениями героя с высоты птичьего полета, то разработчики The Witcher не стесняются показывать на скриншотах крупные планы — а это говорит, что программисты CD Projekt RED серьезно изменили программный код. Выглядит красиво, но пока, увы, только на картинках.

Впрочем, хватит скепсиса — стоит сказать и что-нибудь хорошее. Тем более что первые впечатления все-таки положительные: в демонстрационном ролике можно увидеть отличные тени и освещение, реалистичную смену времени суток с погодными эффектами и движением солнца по небу и многое-многое другое. Уровни, кстати, теперь не собираются из заранее подготовленных элементов, а рисуются вручную — это делает игру красивее.

Особое внимание уделяется и анимации — камера в The Witcher находится рядом с персонажами, а значит, даже самые маленькие просчеты в движениях будут отлично заметны. Для воссоздания драк был приглашен признанный мастер боя на мечах Марчин Змундски, выпады и удары которого были аккуратно перенесены в игру. Так что с нетерпением ждем релиза и первого поединка — очень уж хочется посмотреть.

■ ■ ■

Дамы и господа, ближайшие год-полтора, похоже, будут очень и очень интересными для любителей ролевых игр. Только что на прилавках появился долгожданный The Elder Scrolls IV: Oblivion, не за горами и **Neverwinter Nights 2** с **Gothic III**. Но не стоит забывать о том, что в тени этих игр спрятался The Witcher — лошадка пусть и темная, но вполне способная потягаться со своими породистыми соперницами. ■

Вот нам интересно — в финальной игре графика будет такой же или камеру все-таки поднимут к небу?

БУДЕМ ЖДАТЬ?

От игры начинающих разработчиков можно ждать чего угодно. Конечно, The Witcher может оказаться очередным паразитом на теле популярной вселенной — но мы тут в «Игромании» требуем от CD Projekt RED совсем другой игры. А именно — крепкой и интересной RPG.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

FALLEN LORDS: CONDEMNATION

FALLEN LORDS: ДРУГОЙ МИР

Светлана Карачарова

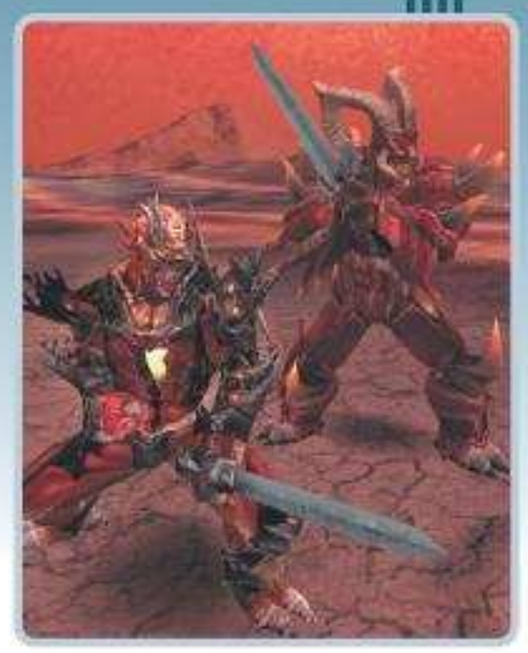
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Action

- Издатель
  Planeta DeAgostini Interactive
- Разработчик
  Novarama Technology
- Издатель в России
  GFI
- Похожесть
  Rune
- Мультиплеер
  Интернет, локальная сеть
- Сайт игры
  www.fallenlords.com

ДАТА ВЫХОДА

Весна-лето 2006 года



Что вы знаете о жизни после смерти? Может, вы полагаете, что там — вечный покой и никаких досадных неприятностей вроде ворчливых начальников, недовольных домочадцев и прочих житейских неурядиц? Или представляете себе райские кущи слева и дымящиеся сковородки справа? Или вас вообще не волнует результат перехода из сансары в нирвану, поскольку гадание на кофейной гуще не относится к вашим любимым развлечениям, а учебник по основам мировых религий вы давно подарили соседке-студентке?

Ну так знайте же! Жизнь после смерти — это война. Вечная, жестокая, не прекращающаяся ни на минуту. Во всяком случае, испанская команда **Novarama** считает именно так. Однако ребятам повезло — со своими идеями они родились в наше время, а не сотни лет назад — инквизиция живо доказала бы им, насколько они заблуждаются. А сейчас — дружно умираем, нас ждет захватывающая «жизнь-после-смерти». Одним словом, добро пожаловать в игру **Fallen Lords**, демоверсию которой нам недавно посчастливилось «попробовать на зуб» в офисе компании **GFI**.

Да будет мир

Итак, благополучно пройдя сквозь туннель с белым светом (поднявшись по широкой лестнице в небо, спустившись по ней же под землю — нужное подчеркнуть), мы попадаем в самый что ни на есть Afterworld, этакий мир мертвых, в котором запросто можно умереть еще раз (кстати, любопытно, куда же денутся наши бренные души в результате подобной смерти-после-смерти? Вопрос, понятное дело, риторический). Теперь напрягите память и вспомните, как вы себя вели при жизни, поскольку выбор того, кем стать в загробном мире, зависит не от архангела, скрупулезно пересчитывающего ваши грехи и благодеяния, а только от вас.

Если ваша душа неудержимо рвется к добру — добро пожаловать к ангелам. Тут и обстановка «правильная», и задания самые что ни на есть праведные, и цели соответствующие. Мир во всем мире, фабрики рабочим, земля крестьянам, а у каждого захудалого фермера должно быть не менее трех рабов. Все это надобно залить галогенным светом сияющего добра, всеобщего благоденствия и счастья, кругом будет абсолютный порядок, железная дисциплина... ну и далее по программе Компартии РФ, там все очень подробно расписано.

Если же от слов «порядок» и «всеобщее добро» у вас начинается нервный тик и палец непроизвольно ищет гашетку, ступайте к демонам. Будете сеять кругом кровавый ужас (примерно как ангелы, но не прикрываясь красивыми словами), причинять зло и мерзко хохотать над страданиями невинных жертв. Ангелов надлежит уничтожить как класс, а прочих не столь светлых особей заставить поклоняться и служить злобному Балу-разрушителю. В финале весь Afterworld погрузится в жуткую пучину хаоса и разрухи. У какой отечественной партии «украдена» эта программа — догадайтесь сами.

Всех убью, один останусь!

Да-да, самолеты после смерти тоже попадают в рай! Или ад?

Вот она, наша самоходная артиллерийская установка. Орудие поражения и устрашения одновременно.

На первый-второй рассчитайся! К выполнению особо важного поручения готовы? Вперед!

Не привлекает ни одна из предложенных перспектив? Не расстраивайтесь, в рукаве Fallen Lords припрятан еще один козырный туз — мертвые души. Не отчаянно светлые и не фатально темные — они просто хотят свободы, на которую, с одной стороны, покушаются ангелы со своими мегадобрыми идеями, а с другой — демоны с идеями прямо противоположными. Только не забудьте смириться с тем, что борцы за собственную свободу больше похожи на страшненьких серых зомби. Самая, кстати, подходящая форма для либералов.

Для каждой из трех сторон разработчики заботливо приготовили десяток кампаний, по несколько миссий каждая. Целиком же разобраться в хитросплетениях этой войны получится только у того, кто не поленится зайти и справа, и слева, и сзади — то есть отыграть «и за Машу, и за Сережу». Некоторые миссии пересекаются друг с другом: например, в кампании за демонов вы громите мирную деревеньку; а за ангелов — ее же защищаете.

Вперед на белом коне

Fallen Lords предложит нам весьма популярный в последнее время режим автоматического роста персонажа. То есть здесь не придется заморачиваться вопросами, куда вложить очередной пункт опыта с только что полученного уровня. Экрана характеристик героя нет, инвентарь тоже отсутствует — в самом-то деле, мы тут на войне или мародерством занимаемся? Найдя на поле боя очередную железку, мы можем поднять ее только после того, как выбросим свою; догадаться, какая из них лучше, можно только эмпирическим путем, поскольку характеристик оружия нам не покажут. Впрочем, если вас это утешит, можете иметь в виду, что на низких уровнях вы не сможете поднять некоторое оружие. Таким образом, обнаружив где-то в дальнем углу необозримой карты воткнутый в болотную кочку меч и потратив полчаса на бесплодные попытки прибрать его к рукам, знайте — сюда стоит вернуться чуть попозже, когда ваши руки будут достойны сего местного экскалибура.

По мере роста в уровнях персонаж приобретает все более грозный вид, прибавляет в размерах, учится новым комбо-ударам. Не знаю, как это будет выглядеть в релизе, но в демо-версии игра категорически не желала делиться подсказками, какими же ударами мы умеем пользоваться и каким сочетанием клавиш можно добиться желаемого эффекта. Фактически единственным решением в данном случае становится хаотичное массирование клавиш разнесчастной мыши. Комбо при этом все же выглядят весьма зрелищно, а эффект неожиданности (когда вдруг получается нечаянно нащупать нужную комбинацию) добавляет некий странный азарт.

Самой интересной фишкой игры станет возможность использования ездовых животных. Их несколько видов (у каждой фракции свои зверюшки). На некоторых можно просто ездить, залихватски ухая и затаптывая врагов насмерть (разрешается также махать зажатой в руке железкой, хотя и с меньшим успехом, чем если бы вы стояли на своих двоих). Другие представляют собой что-то типа африканского боевого слона — на его спине помимо вас сидит лучник, расстреливающий все что движется. На боку у этого «слона» закреплена самая настоящая пусковая установка, которая даст прикурить всем вражинам в весьма немалом радиусе.

Начав игру незначительной пешкой, ваш герой поскачет по местной карьерной лестнице с чудовищной скоростью и уже во второй-третьей миссии станет командиром собственного отряда. Попав в массовую свалку, начинаешь уважать местный AI, который ведет себя на удивление корректно — возиться с подчиненными почти не надо, парни все делают сами.

Управление в игре устроено на удивление просто — WASD, мышь и несколько функциональных клавиш. Принцип «минимализм во всем» пришелся здесь весьма кстати. Сохраниться можно в любом месте.

Fallen Lords не ограничивается одной лишь одиночной кампанией, есть еще несколько стандартных многопользовательских режимов на шестнадцать человек максимум.

Графический движок выдает неплохую картинку, отличаясь при этом умеренными аппетитами в плане системных требований. Часть пейзажей разработчики скопировали с национальных парков Новой Зеландии, причем скопировали вживую, специально скатавшись ради этого в продолжительную и плодотворную командировку. Конечно, до красот **The Elder Scrolls IV: Oblivion** графика сильно не дотягивает, но в целом симпатично.

■ ■ ■

Ну и что же в итоге? А в итоге — крепкий фэнтезийный слэшер, пусть и не обремененный особым налетом интеллекта. Временами все-таки придется «заряжать мозги», поскольку игра обладает очень немалыми по размеру картами, а ориентироваться приходится исключительно при помощи компаса. Дневника заданий тут тоже нет, так что во время брифингов держите глаза широко открытыми и не моргайте — если уж вас послали на северо-запад и велели прихватить с собой отряд, не жалуйтесь потом, что случайно попали в засаду ангелов на юго-востоке, куда вы отправились в гордом одиночестве.

Все это не отменяет возможности ходить куда вздумается и делать что душа пожелает — просто в мире Afterworld совсем даже не молочные реки и пряничные берега. Здесь война. Война, слышите? Война-а-а! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Оригинальное переложение теории о жизни и смерти: в Fallen Lords нам предлагают «двинуть ноги», а потом принять участие в войне, размаху которой позавидует даже несостоявшаяся Третья мировая.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

STRANGLEHOLD

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР **Action**

- **Издатель**
  Midway Games
- **Разработчик**
  Midway Studios Chicago
- **Похожесть**
  Max Payne
- **Мультиплеер**
  Интернет, локальная сеть
- **Сайт игры**
  www.midway.com/E3_2K5/stranglehold.html

ДАТА ВЫХОДА

Зима 2006 года

Мы бы очень хотели начать эту статью с фразы «*грань между кинематографом и компьютерными играми продолжает стираться*», вот только она, эта самая грань, уже давно стерлась. И очередное тому доказательство — экшен **Stranglehold**, продолжение знаменитого гонконгского боевика **Hard Boiled** (в русском прокате — «Прожженные» или «Круто сваренные»). И неважно, что с момента выхода фильма прошло аж 14 лет: к созданию игры привлечены и **Чоу Юнь-Фат**, исполнявший роль инспектора Текилы, главного героя фильма, и **Джон Ву**, человек-гора, который в представлении, на наш взгляд, не нуждается. Первый озвучит инспектора Текилу и подарит ему свою суровую физиономию, а второй выступит в привычной для себя роли режиссера, но на сей раз — режиссера компьютерной игры.

Время пить текилу

В Hard Boiled нам рассказали историю простого гонконгского копа Текилы. Мстя за своего товарища, он в одиночку замахнулся на могучий клан триад, контролирующий незаконный оборот оружия. Но один, как известно, в поле не воин. Совсем скоро на помощь нашему герою приходит второй крутой парень — прирожденный убийца, уверяющий, что он полицейский под прикрытием. После того как Текила и его загадочный соратник объединяют усилия, счет трупов в фильме начинает идти на сотни. Роскошные для 1992 года спецэффекты, отличные трюки, грамотная съемка, чарующие перестрелки и драки обеспечили «Круто сваренным» заслуженное место в пантеоне классических боевиков, которые не стыдно пересматривать даже в наши дни.

Еще одна важная черта Hard Boiled — это был фильм в «фирменном стиле» Джона Ву. Стиль этот отлично знают даже те, кто не смотрел ни одной его ленты: стрельба по-македонски в полете, замедление в ключевых сценах, хрупкие интерьеры, разлетающиеся в щепки после первых же выстрелов — все это растиражировано в сотнях боевиков и компьютерных игр, начиная с культовой «**Матрицы**» и заканчивая не менее культовым **Max Payne**.

Из аналогичных экшен-кирпичиков будет собран и Stranglehold. Игра использует основательно модифицированный Unreal Engine 3.0 в компании со свежей версией Havok. Сочетание современной графики и продвинутой физики позволит разработчикам реализовать все свои творческие задумки на самом высоком технологическом уровне. Stranglehold покажет нам красочные перестрелки, впечатляющую акробатику, наконец, детализированные и разрушаемые уровни, за которые отвечает технология Massive D (сокращение от Massive Destruction).

Герой остался прежний — лихой гонконгский полицейский Текила. На этот раз он оказался в самом центре разборок двух могучих преступных кланов. В центре, понимаете? То есть справа у нас клан «Драконий коготь», руководимый неким мистером Вонгом. Слева же злодеи из «Золотого тростника», которые похитили внучку бедного мистера Вонга. Ну а Текила... Текила, конечно же, стоит на страже закона, но в этой разборке у него даже не столько профессиональный, сколько личный интерес. Жертва похитителей — его жена, пусть даже и бывшая (ну разве может полицейский жить без дружеских или родственных связей в мафии?). Одним словом, у гангстеров в Чикаго и бандитов в Гонконге назрели большие проблемы. Только они об этом еще не догадываются, и наша задача — объяснить этим недоумкам степень их неправоты при помощи простых, но доступных средств.

Уровни в игре похожи друг на друга только в одном — они

Тот, кто стрейфится, ребята, не поймает лбом гранату.

«Полет над столом пивнушки». Почти Кен Кизи.

созданы так, чтобы дать технологии Massive D возможность развернуться на полную катушку. Нам предстоит в щепки разнести домик для чайной церемонии, покуролесить на городском рынке, поливая свинцовым дождем врагов и прилавки с фруктами, вдоволь напрыгаться по флотилии частных яхт, пришвартованных у пирса, культурно отдохнуть в плавучем ресторане, а также посетить фешенебельный отель. Гвоздем программы станет зрелищная перестрелка в трущобах Гонконга среди лачуг бедняков, построенных из фанеры и металлолома. При должном усердии со стороны игрока упомянутые трущобы можно будет в буквальном смысле сравнять с землей, расстреливая врагов через потолки и стены хрупких домишек.

Самый очевидный ориентир для сравнения Stranglehold с другими экшен-играми — Max Payne. Похож даже сюжет — и в той, и в другой игре он закручен вокруг личной драмы. Но это еще цветочки — дальше совпадения и цитаты можно отгружать вагонами. Это и потрясающая живучесть главного героя, и кинематографичный геймплей, жестко нанизанный на каркас внутриигровых скриптов, и стрельба из двух пистолетов одновременно, и зрелищная акробатика, и slo-mo, при включении которого отчетливо видны следы полета пуль... Если бы за разработкой игры не стоял сам Джон Ву, **Midway** можно было бы смело обвинять в плагиате. Но Джон Ву стоит, причем стоит крепко.

В отличие от сурового Макса, Текила сможет преследовать врагов не только на своих двоих, но и за рулем гоночных машин, внедорожников, катеров, скутеров и даже мопедов. Кроме деструктивных перестрелок и головокружительных погонь, инспектору предстоит продемонстрировать чудеса акробатики, с кошачьей грацией перескакивая с люстры на люстру, запрыгивая на движущиеся катера и машины. Также в ассортименте будут представлены любимые «фишки» Джона Ву: стрельба в прыжке, стрельба в перекате, стрельба во время слалома по лестничным перилам и заезда на пузе по поверхности стола.

Slo-mo в Stranglehold носит название Tequila Time и является не только средством эффектного и действенного уничтожения врагов, но и основой местной «ролевой системы» — набранные в slo-mo баллы можно будет конвертировать в новые трюки и огнестрельные комбо. Система проста — чем больше врагов убито в режиме замедления времени и чем причудливее их смерть, тем больше очков начисляется игроку.

■ ■ ■

С первого взгляда Stranglehold можно принять за продукт вторичной переработки «Матрицы» и Max Payne, но не верьте первому впечатлению. Дело в том, что перед нами самая настоящая классика — продолжение легендарного боевика, выдержанное в строгом соответствии с канонами жанра. «Матрица», Max Payne и многие другие игры и фильмы учились именно у Джона Ву. Вряд ли мы увидим в Stranglehold что-то новое, но шанс, что разработчики выведут уже знакомые нам элементы на совершенно другой уровень, очень высок. ■

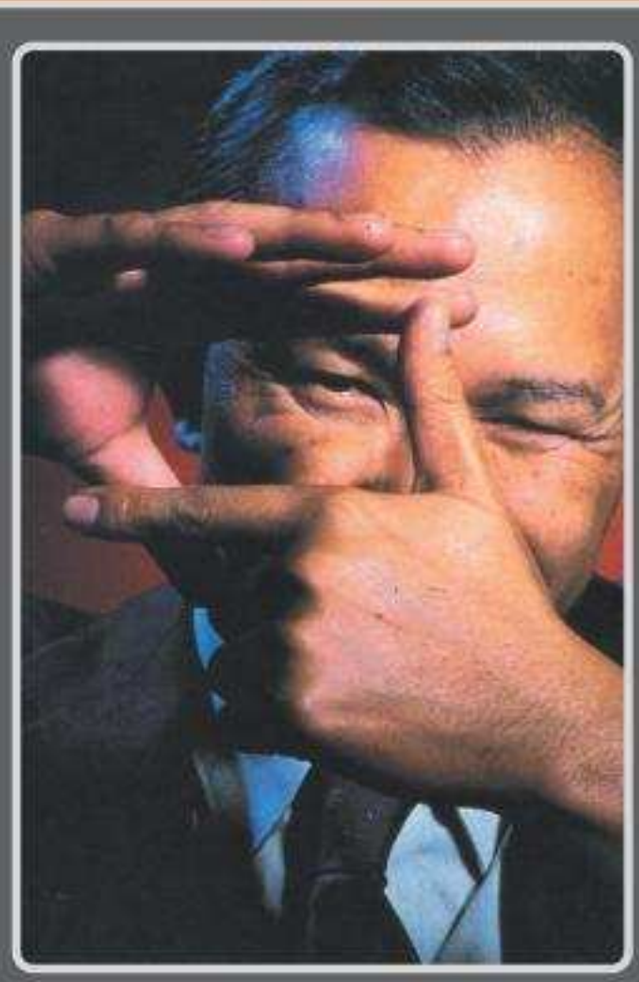
Кто заказывал Текилу?

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Вы тосковали по классическим боевикам в духе Max Payne? Джон Ву и Чоу Юнь-Фат готовы спасти вас от депрессии при помощи действенного средства — динамичного и зрелищного экшена Stranglehold.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Китайская золушка



Джон Ву родился в 1946 году в небольшом городке Гуанчжоу в семье философа и теолога. В 1951 году, спасаясь от невзгод китайской революции, он оказывается в Гонконге. Через два года, в 1953-м, происходит еще одно несчастье. Дом, где вместе с родителями жил Джон, сгорает дотла, и ему целый год ему приходится обитать сначала на улице, а потом в трущобах. Именно здесь Ву, тогда еще щупленький мальчишка, впервые знакомится с темной стороной городской жизни: насилием, уличными бандами, наркоторговцами и проститутками. Об этом периоде жизни у режиссера сохранились мрачные воспоминания: «*Я имел дело с бандами каждый день. Всякий раз, когда я сворачивал за угол, я знал, что попаду в засаду. Поэтому когда я просыпался, первым делом брал что-нибудь в качестве оружия, чтобы попытаться защитить себя, — кусок кирпича или бейсбольную биту. Я проливал кровь много раз, и на моей голове до сих пор осталось несколько шрамов*».

Нелегкое детство оставило неизгладимый след в памяти нашего героя. Он утверждает, что ненавидит насилие каждой клеточкой своего тела. Но при этом — парадокс! — имя Джона Ву неразрывно связано с циничными и жестокими боевиками, где насилие переливается буквально через край.

Кинематографом Джон начал увлекаться еще с детства, но, несмотря на это, долгое время хотел пойти по стопам отца и стать священником. Однако в миссионерскую школу Ву не приняли, решив, что парень слишком артистичен для подобной карьеры. После этого наш герой окончательно решает связать свою судьбу с кино. В киноиндустрию он попадает в возрасте 23 лет в качестве помощника сценариста. Через два года он меняет студию и становится помощником режиссера и, наконец, в 1973-м, в возрасте 27 лет, дебютирует в роли режиссера. Вплоть до 1983 года Джон Ву специализируется (сюрприз!) на одних лишь комедиях и только после этого решает опробовать свои силы в новом для него жанре экшен.

В 1986-м, после нескольких провальных картин, ему удается снять неплохой боевик «**Право на жизнь**», а в 1989-м выходит один из самых известных фильмов Джона — «**Наемный убийца**», оказавшийся успешным не только в Гонконге, но и на Западе.

В начале 90-х Джон основал собственную кинокомпанию **Milestone Films** и перебрался в США, после чего начал снимать фильмы с прицелом уже на американский кинорынок: «**Круто сваренные**», «**Трудная мишень**», «**Сломанная стрела**», «**Без лица**».

Из последних работ Ву нельзя не упомянуть «Миссия невыполнима 2» и «Говорящие с ветром», которые вышли на экраны в 2000-м и 2002-м соответственно. В 2007 году должны выйти фильмы **Spy Hunter: Nowhere to Run** и **Metroid** — оба по мотивам одноименных видеоигр.

ON AIR

Андрей Александров

ЖАНР
Action/аркада/квест

ИЗДАТЕЛЬ
Nival Interactive

РАЗРАБОТЧИК
GameOver-Games

ПОХОЖЕСТЬ
The Lost Vikings

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

ДАТА ВЫХОДА:
Второй квартал 2006 года

www.nival.com/bd_ru

ХРАБРЫЕ ГНОМЫ
КРАДУЩИЕСЯ ТЕНИ

Вы знаете, на грядущую КРИ (к тому времени, как этот номер появится в продаже, она уже окончится) мы отправимся ровно с одним вопросом к разработчикам — приготовились ли они к жизни в тех тартарарах, куда валится наша с вами дорогая индустрия. Судите сами: в последнее время первое, что делает сотрудник «**Игромании**», увидев анонс новой игры, — начинает искать, по какой лицензии (кино, книге, реалити-шоу, мультфильму, продолжать до бесконечности) она сделана. Да, затраты при таком подходе падают, а прибыли выходят стабильные и почти не зависящие от качества продукта, но рай этот — явление временное. В какой-то момент игроделы, которые уже поставили производство «вторсырья» на поток, окончательно потеряют доверие игроков и превратятся в скромный, незначительный придаток западных компаний. По крайней мере, именно так выглядит ситуация на сегодняшний день.

Разумеется, проект «**Храбрые Гномы: Крадущиеся тени**» не стал исключением из этого правила: узнав о нем, мы мигом перелопатили список готовящихся отечественных мультфильмов. Но ничего похожего там не обнаружилось. Зато почти сразу стало ясно, что в основе «Гномов» лежит старая добрая аркада **The Lost Vikings**, вышедшая аж тринадцать лет назад. «Викинги» покорили публику оригинальным геймплеем — игроку приходилось управлять несколькими героями сразу, комбинируя их возможности. Такой вот неожиданный поворот.

Тени уже рядом

Повторить успех The Lost Vikings в нашем изменившемся мире — это вам не очередной малобюджетный экшен сбацать. Задача достаточно сложная, так что к проекту мы, если честно, относимся со здравым скепсисом — все-таки рецепт за прошедшие годы подзабылся, да и вкусы у публики давно уже могли поменяться. Но давайте лучше предоставим слово тем, кто считает иначе. Вот тут **Андрей Гончаров**, руководитель проекта «Храбрые Гномы», как раз желает высказаться.

Здравствуйте, Андрей! Итак, в нашей стране кое-кто замахнулся на то, чтобы повторить успех The Lost Vikings. Вы уверены, что «Викинги» будут интересны и сегодня в век неумолимого прогресса, который довел нас до весьма удручающей ситуации на рынке?

[Андрей]

Да, мы уверены. Дело в том, что люди устали от насилия и чернухи. Им нужно что-то для души, что-то такое, что вызывало бы улыбку и заставляло бы фантазию работать. Хочется, чтобы игрок не просто давил на гашетку, а еще и немного задумывался, представлял себе что-то хорошее.

Не зря большинство врагов в «Храбрых Гномах» — смешные и забавные. Наша задача проста — погрузить человека в яркий сказочный мир, заинтересовать его, постоянно предлагая интриги, юмор и массу других интересностей типа мини-игр или необычного транспорта. Думаю, нашу игру будут проходить целыми семьями.

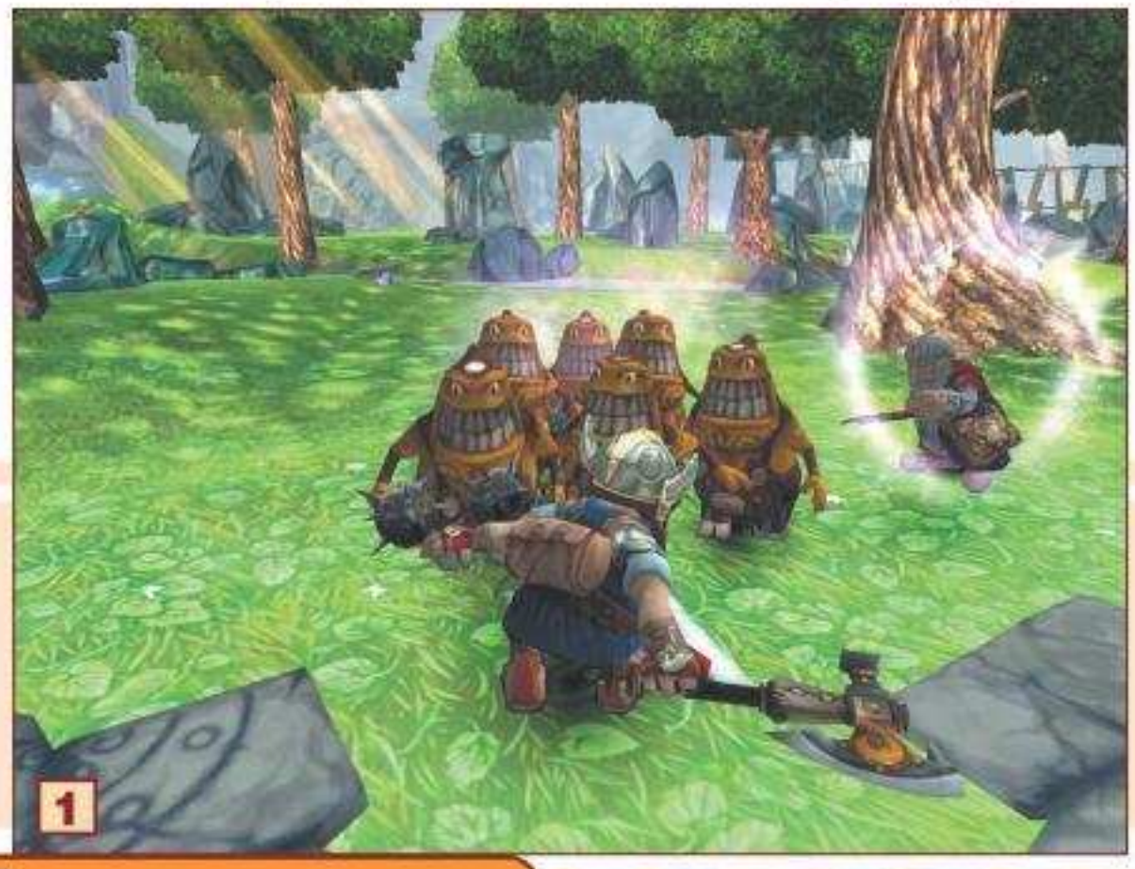
Андрей Гончаров. На гнома, конечно, не похож, но знает о них почти все.

Расскажите про мир «Храбрых Гномов».

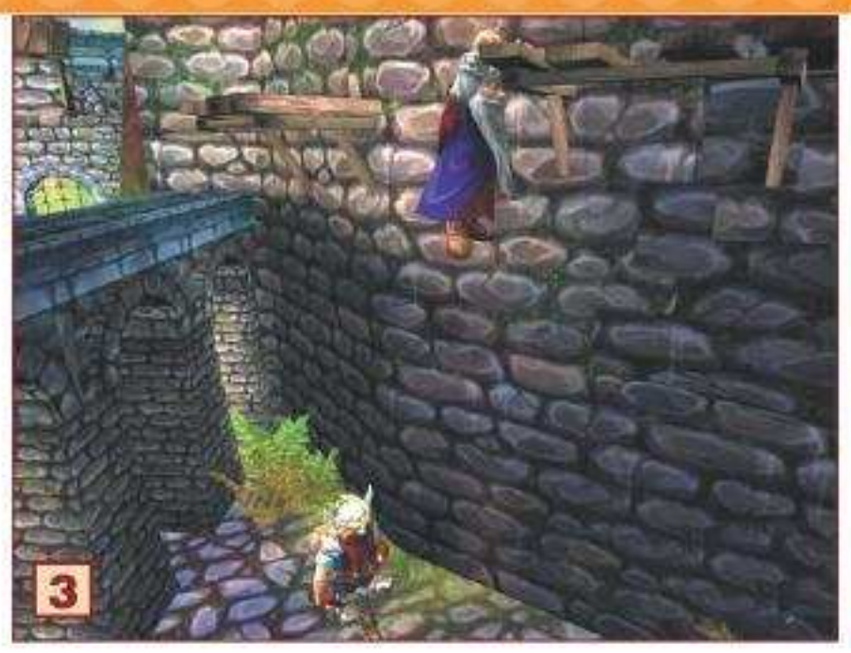
[Андрей]

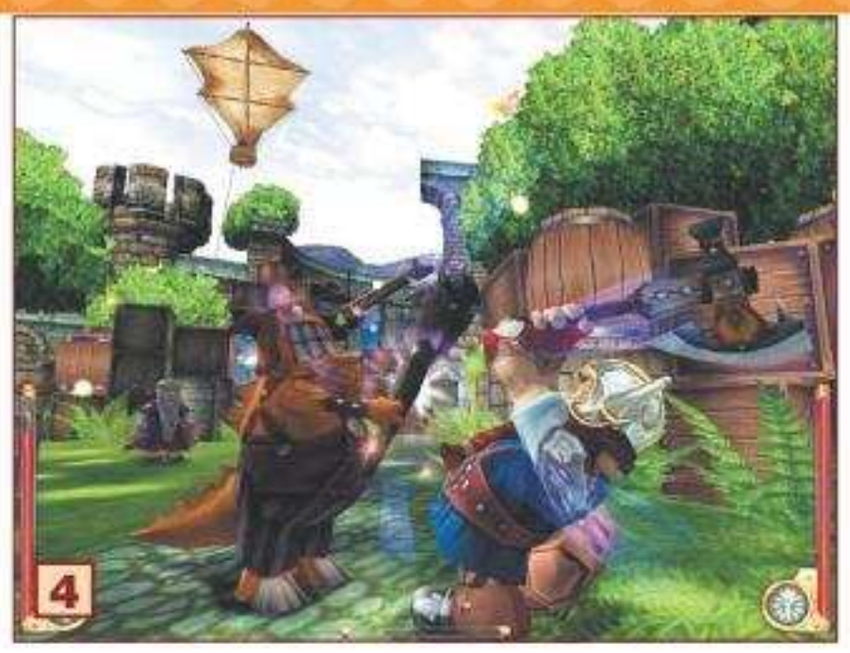
Это волшебный мир, мир, где герой — это профессия, а подвиг — то, с чего начинается день любого примерного семьянина. Наши

1. Вшестером на одного! Да и брат, похоже, помогать не собирается.
2. Давай-давай, нажимай! Физический труд таким интеллектуалам, как ты, только на пользу.
3. Фафнир хоть и похож на седого старика, но, тем не менее, способен даже на такие акробатические трюки!
4. Эх, сейчас вот тритона зарублю, потом воздушного змея срублю, потом еще на деревце каком-нибудь отыграюсь.


1

2





братья-гномы уже посадили не одно дерево и вырастили не одного сына — за долгие годы они совершили столько подвигов, что древние греки не смогли бы описать их и в десятке «Одиссей». Они опытные, умудренные — но в то же самое время ни на минуту не теряют чувства юмора. В общем, добро пожаловать в мир средневековых джеймс бондов, мудрых красавиц, хитрых волшебников и неожиданных интриг.

ВИКИНГИ: Несмотря на почтенный возраст, гномы еще не вышли на пенсию. Какие же приключения готовит для них этот мир?

[Андрей]

Однажды в телескоп, собранный магом Фафниром, братья увидели, как их друга и соседа — кузнеца Вахура — похитили подозрительные незнакомцы, очень похожие на тритонов. Братья тут же ринулись вдогонку — то ли спасать друга, то ли делать научное открытие. С этого, собственно, и начинается Большое Приключение, которое состоит из множества приключений поменьше, всевозможных опасностей и интересных ситуаций.

Гномов ждет немало тайн, причем очень неожиданных для них, ведь в последнее время наши герои засиделись дома. Помогать им будет хитроватый торговец Слай — тот еще типчик, поэтому на бескорыстные советы рассчитывать не придется. Но что ж поделать, нашим героям по пути попадется слишком мало лояльных персонажей — все больше тритоны, пигмеи и прочие вредные и воинственно настроенные существа. Так что сгодится даже такой ненадежный напарник, как Слай.

Сражения с врагами — далеко не единственная забота гномов. Им придется перебираться через почти непроходимые участки дороги, используя для этого самые оригинальные способы — например, перелететь пропасть на большом жуке.

Места, в которых побывают гномы, очень разнообразны — братьям предстоит путешествовать по равнинам и горам, исследовать шахты и лабиринты подземелий, руины заброшенных городов и замков, таинственный мир теней.

Помимо Слая, гномы встретят и других персонажей, например, улыбчивую гномочку Кайю, которая мигом обворожит их. Ну и дальше как положено: конкуренция, отчаянные попытки произвести хорошее впечатление и т. д.

Братья-акробатья

ВИКИНГИ: Расскажите поподробнее о самих героях — Торвальде и Фафнире. Что умеют, каковы их характеры?

[Андрей]

Торвальд и Фафнир — родные братья (хотя этот момент постоянно ставится под сомнение то одним, то другим братом), но несмотря на это они сильно отличаются друг от друга. Торвальд намного сильнее, он может двигать и поднимать тяжелые предметы. Поэтому ему достается роль воина, ловко управляющегося с врагами при помощи своего боевого топора.

Фафнир, напротив, осторожен и рассудителен, он взвесит все «за» и «против» прежде чем ввязаться в драку (а точнее, позволить Торвальду сделать это). Сам он особой физической силой не отличается, поэтому за баталиями предпочитает наблюдать со стороны, выставив вокруг себя магический щит. Зато Фафнир может лазать по лианам или карнизам, не способным выдержать вес его брата-крепыша. Он же обычно проходит и stealth-миссии. Ну и самое главное! Фафнир, представьте себе, знает буквы. Он прочел множество книг и обучился магии, которую активно использует во время игры.

ВИКИНГИ: В играх, подобных The Lost Vikings, герои постоянно помогают друг другу. А как с этим обстоят дела в «Храбрых Гномах»?

[Андрей]

Наши гномы — маленькая сплоченная команда. И именно на взаимопомощи построена вся игра. Например, Фафнир держит рычаг, а Торвальд проходит во вращающуюся дверь. Или один из братьев стоит на кнопке, удерживая ее своим весом, а второй поднимается на своеобразном лифте.

Но иногда «действовать вместе» — это значит не мешать другому. Фафнир в большинстве случаев не вмешивается в драку, а прячется в защитной сфере, терпеливо ждет, пока его силач-братец не разделается со всеми врагами. Торвальд же спокойно чистит топор, пока ловкач Фафнир лазает по лианам.

ВИКИНГИ: В описании игры вы упоминаете, что в ней сочетаются самые разные жанры — экшен, квест, «стелс». А приведите примеры различных ситуаций, когда мы будем иметь дело с каждым из этих жанров?

[Андрей]

Ох, описать наш геймплей, наверное, даже сложнее, чем сделать его. В основном у нас используется вид от третьего лица. На вашем пути встал враг? Что ж, любой поклонник компьютерных игр знает, что делать! Топор Торвальда скачет по экрану с потрясающей скоростью, да и Фафнир, если понадобится, способен выстрелить магическим зарядом из своего жезла. При желании можно прогуляться к Слаю и совсем задаром, по грабительским ценам, получить множество новых, еще более опасных видов оружия.

Помимо живых врагов, в «Храбрых Гномах» есть и враги «естественные» — разнообразные препятствия. Здесь игра плавно превращается в аркаду: придется и бегать, и прыгать, и лазать по лианам, и подтягиваться на карнизах.

Иногда гномы попадают и в такие ситуации, в которых сразу не поймешь, что делать дальше. Значит, придется решить головоломку или выиграть в какой-нибудь мини-игре.

Как и в жизни, в игре не всегда стоит действовать напрямую — иногда лучше зайти с «черного хода». Что делать, если над гномами висит воздушный шар с наблюдателем-тритоном? Можно выстрелить в него — но это тут же заметят другие тритоны. А можно взять под свое управление Фафнира, аккуратненько прокрасться и отвязать веревку, которая удерживает шар, — пусть летит себе в далекие края.

ВИКИНГИ: Ну и напоследок несколько слов о графике. «Сказочная» игра, которой являются «Гномы», требует особого, очень сложного в создании мира, со своим стилем и шармом. Как с этой задачей справляются ваши программисты, художники и дизайнеры?

[Андрей]

Ну, вроде справляются. Но вот насколько хорошо они справляются, мы сможем убедиться только после выхода игры. Хотя лично я уверен, что мир «Гномов» получится цельным, ярким, разнообразным и заманчивым. И не забудьте прибавить сюда искрометный юмор, потрясающую динамику и эффектные головоломки!

Добавим, конечно же, добавим. А еще скажем Андрею огромное спасибо за искренний ответ — почти все разработчики рассказывают о том, какая у них в игре потрясающая графика, какой хороший и стильный мир, какой могучий движок. И мало кто в это время вспоминает о будущих пользователях, о том, что именно они дадут окончательную оценку.

Что ж, за прошедшие годы викинги стали чуть меньше ростом, ознакомились с множеством новых жанров и готовы к новым приключениям. Очень надеемся, что у нас от этих приключений останутся только самые лучшие впечатления. ●

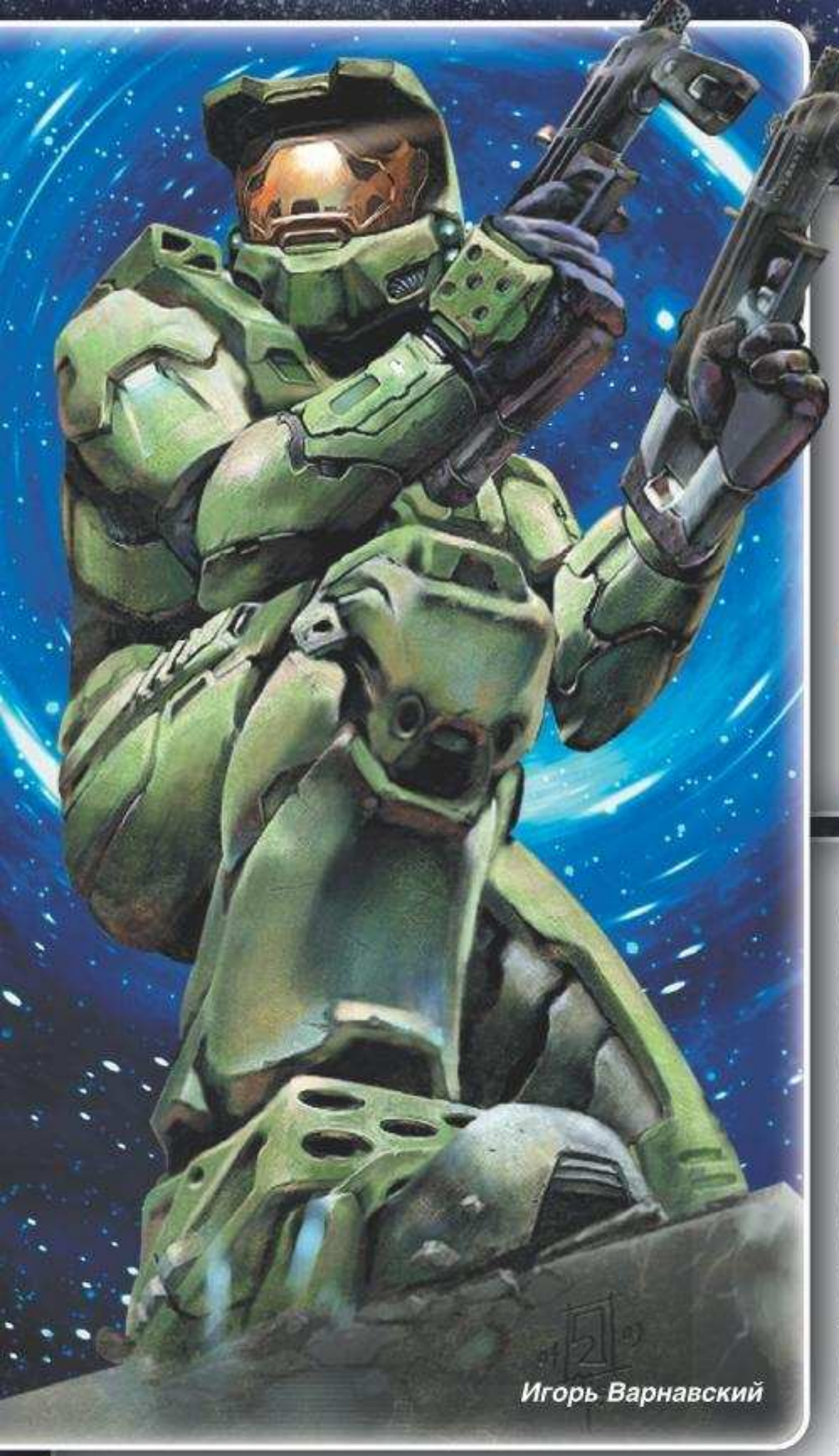
БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Храбрые Гномы: Крадущиеся тени» — игра удивительного, редкого в наши времена жанра. Веселая, добрая, чуточку несерьезная — настоящий подарок для тех, кто устал от зубодробительных шутеров.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

HALO 2

Жанр	Action
Издатель	Microsoft Game Studios
Разработчики	Bungie Studios Microsoft Game Studios
Похожесть	Серия Halo Advent Rising, Pariah
Мультиплеер	Интернет, локальная сеть
Дата выхода	2007 год
Официальный сайт	www.bungie.net/Games/Halo2
Фан-сайты	www.sector7-halo.com http://highimpacthalo.org/version3 http://halo.ogresnet.com http://nikon.bungie.org



Игорь Варнавский

Halo — одна из немногих игр, способных разделить друзей, единомышленников и даже единоутробных близнецов на два непримиримых лагеря. Пока одна половина сотрясает воздух криками о том, что Halo, дескать, плохой шутер (графика, мол, никудышная, дизайн уровней однообразный, геймплей плохой), другая половина крутит пальцем у виска и по стопятидесятому разу проходит эту игру. Если вы разделяете мнение о том, что это один из лучших шутеров в истории игр, то сегодня у нас с вами праздник: Halo 2 выходит на PC. По такому случаю мы прошли игру на Xbox 360 и теперь спешим поделиться с вами самыми свежими впечатлениями.

To be continued

Прежде чем начать рассказ о сюжете второй части, нелишним будет пробежаться по предыстории игры (узнать ее можно из книг по вселенной Halo, но на русском языке они не издавались). В XXIV веке расплодившееся от неуемного почкования человечество начинает интенсивную колонизацию космоса. Освоив несколько сотен миров, земляне внезапно сталкиваются с мощным противником — ковенантами, полурелигиозным объединением, куда входит целых семь рас. Многие годы игра, что называется, идет в одни ворота: ковенанты захватывают планету за планетой, человечество хныкает и обиженно утирает сопли. После нескольких тяжелых поражений капитаны космических кораблей получают приказ: ни при каких обстоятельствах не отступать в сторону Земли, даже если это приведет к гибели судна и экипажа.

Тем временем на планете Рич начинается подготовка спецоперации с участием «спартанцев» (кто это такие, вы можете прочитать во вставке). Задача «спартанцев» — проникнуть на корабль ковенантов и выяснить, где находится их родная планета. В этот самый момент Рич атакуют, и все, кто находился на ней погибают. Уйти удается только одному кораблю с последним выжившим «спартанцем». Корабль этот, как вы уже, наверное, догадались, называется Pillar of Autumn, а «последний из могикан» не кто иной, как Мастер Чиф. В попытке увести алиенов подальше от Земли экипаж Pillar of Autumn вслепую совершает прыжок в космос и совершенно случайно оказывается возле странного небесного тела кольцевидной формы — Alpha Halo 04 (оно же — Installation 04). Здесь и начинается первая часть Halo.

Ковенанты все-таки настигают корабль и берут его на абордаж. Часть экипажа — в том числе и Мастер Чиф в компании с искусственным интеллектом Кортаной — успевает покинуть Pillar of Autumn и высаживается на поверхности Halo. В скором времени выясняется, что для ковенантов это кольцо является чем-то вроде религиозной святыни, а построила его некая древняя раса — Forerunners. Поначалу назначение «бублика» остается непонятным, но ближе к середине игры, когда на сцену выползает третья сила — The Flood, все становится на свои места. «Флудеры» — это паразиты, способные заразить любое живое существо и превратить его в некое подобие зомби. Споры этих паразитов хранились на Halo как бы в каран-

На Xbox такой картинки нет и в помине — там все очень мутно и тускло. На PC — очень может быть.

На лицо ужасная

Коротко о графике: она ужасна. Это даже не вчерашний, это какой-то позапозавчерашний день. Мы проходили Halo 2 на Xbox 360, так вот — на этой консоли игра выглядит даже хуже, чем первая часть Halo на PC (а она, как вы, вероятно, помните, тоже не блистала особыми графическими достижениями). На оригинальном Xbox картинка вызывает чуть меньшее отторжение — недостатки графики скрывает низкое разрешение.

Станут ли переделывать движок под стандарты PC, не сообщается, зато точно известно, что работать игра будет только под Windows Vista. Новая операционная система от **Microsoft** преподносится как революция в PC-гейминге (в частности, игры здесь запускаются прямо с диска, без инсталляции), а Halo 2 — хороший способ продемонстрировать ее преимущества.

В мультиплеере Halo 2 затыкает за пояс все сетевые шутеры вместе взятые, включая близкий по духу Unreal Tournament 2004.

тине. Само же кольцо является оружием невероятной разрушительной силы, крайним средством на случай масштабной эпидемии. Будучи активированным, оно может уничтожить всех живых существ в целой галактике. В финале игры Мастер Чиф при содействии Кортаны взрывает кольцо и направляется домой — на Землю. На этом первая часть Halo заканчивается.

Halo 2 начинается сразу же после этих событий. Мастер Чиф принимает награды на борту космической станции, болтающейся на орбите Земли, а в это время на радарах появляется флот ковенантов. Их сил недостаточно для того, чтобы опрокинуть оборону людей, но алиены применяют военную хитрость и все-таки прорываются к поверхности планеты, к городу Нью-Момбаса. Уличные бои продолжаются недолго — Нью-Момбаса ковенантов не интересует, им нужно нечто другое. Звездолет алиенов совершает прыжок в гиперпространство прямо над городом, а за ним увязывается крошечный кораблик UNSC (United Nations Space Command — вооруженные силы землян) с вездесущим Мастером Чифом на борту. На выходе из гиперпространства экипаж впадает в состояние легкой прострации. «*Что это?*» — ошалело вопрошает капитан корабля Миранда Киз. «*Это?* — невозмутимо переспрашивает Кортана. — *Это еще одно Halo*». Delta Halo 05, если быть точным.

Земляне мигом забывают о преследуемом ими корабле (на котором предположительно находился один из руководителей ковенантов) и высаживают на кольцо десант во главе с Мастером Чифом. Расследование по горячим следам приводит к неутешительным выводам — иерарх алиенов прибыл сюда затем, чтобы активировать Halo.

Тем временем в лагере ковенантов творятся еще более интересные вещи. Командира, который допустил гибель первого кольца (второй играбельный персонаж), судят как еретика, лишают всех воинских званий и публично наказывают. Позже в разговоре с глазу на глаз иерархи предлагают ему почетную альтернативу сметной казни — звание Арбитра. Арбитр у ковенантов — что-то среднее между крестоносцем и камикадзе: остаться в живых нереально, зато чтить будут как героя. Но уже на самом первом задании Арбитра начинают терзать сомнения. Лидер группы еретиков, на поимку которого его, собственно, и отправили, говорит вещи, никак не вяжущиеся с пророчествами иерархов, а по возвращении с этой миссии Арбитр становится свидетелем подковерных политических интриг: верхушка ковенантов принимает решение сменить личную гвардию — охранять их теперь будут не Elites (синие, красные и желтые ящеры, знакомые нам по первой части игры; соплеменники Арбитра), а Brutes (нечто среднее между тупым как пробка вуки и медведем гризли на стероидах).

В дальнейшем этот инцидент перерастет в настоящую гражданскую войну между Elites и Brutes, в которую будут втянуты все остальные расы ковенантов. Между тем нашествие The Flood приобретает все больший и больший размах, а Мастер Чиф сотоварищи продвигаются все дальше и дальше в попытке предотвратить активацию второго кольца. Заканчивается игра как классический блокбастер: вроде бы хэппи-энд, но все самое интересное еще впереди. Мастер Чиф — в одном месте, Миранда Киз, сержант Джонсон (если вы смотрели ролики из игры, то должны помнить харизматичного негра с сигарой, один в один списанного с сержанта Эпоуна из фильма «**Чужие**») и Арбитр — в другом, Кортана — в третьем.

Лучшее — враг хорошего

Что бы ни говорили скептики (топите их в унитазе!), а Halo — один из лучших фантастических шутеров, который когда-либо видела наша жалкая планета. Эту игру есть за что любить — за чудесную атмосферу (такой правильной фантастики никто не делал ни до, ни после), за божественно красивую музыку, за умных противников, а главное — за уникальный геймплей.

Уникальность Halo в том, что увлекательность игры здесь достигается минимально возможными средствами. Это шахматы от мира шутеров — ничего лишнего, только самое необходимое. Баланс оружия идеальный — такое не снилось даже **Counter-Strike** (хотя бы потому, что оружия там больше). Пистолет практически бесполезен против группы врагов, но за счет оптического прицела противников можно отстреливать на средних и дальних дистанциях. Автомат универсален — приличная скорострельность и неплохая убойная сила. Шотган по традиции хорош на ближних дистанциях. Снайперская винтовка отличается убийственной мощью, но патронов для нее всегда мало. Ракетница встречается редко, но исключительно метко.

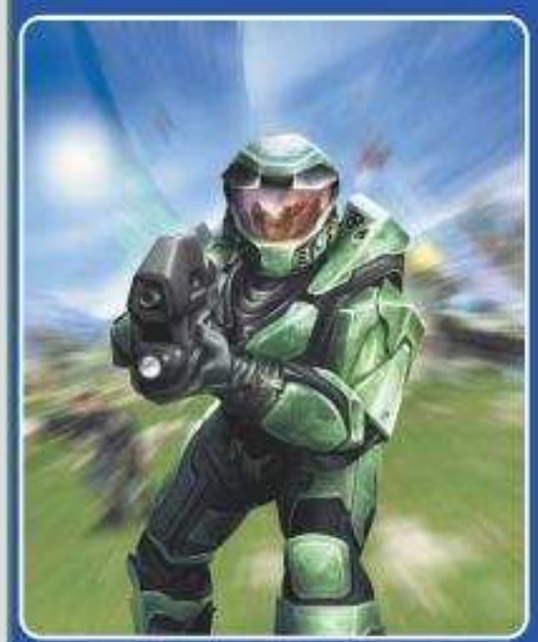
Человеку, который придумал плазмогранаты, намертво приклеивающиеся к любым поверхностям, вообще следовало бы вручить Нобелевскую, Пулитцеровскую и, на всякий случай, Букеровскую премию. Противники теперь просто *не могут* убежать от гранат. Мало того, чтобы швырнуть «подарочек», больше не надо шарить по блоку цифровых клавиш или F-G-H — для этого действия зарезервирована правая клавиша мыши. Смена оружия — Tab, удар прикладом (хорош в ближнем бою, когда патроны в обойме на исходе) — F. Более удобной раскладки не было еще ни в одном экшене.

Техника ведет себя именно так, как она должна вести себя в аркадном шутере. Джипы и танки удобны в управлении и абсолютно неуязвимы (хотя главного героя могут убить). Летательные аппараты достаточно быстры, чтобы уворачиваться от выстрелов, и достаточно медленны для того, чтобы вести прицельную стрельбу.

Ну и главное — энергетический щит. Halo первым наступил на горло традиции, трепетно соблюдаемой со времен замшелого **Wolfenstein 3-D**. Линейка здоровья здесь есть, но уменьшаться она начинает лишь тогда, когда энергощит на нуле. А восстанавливается энер-

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Покажи личико?



Reach, **Halo: The Flood**, **Halo: First Strike**). Мастер Чиф — последний выживший боец суперэлитного подразделения «спартанцев», созданного когда-то для подавления народных волнений. В этот отряд было отобрано 75 детей в возрасте шести лет с особым генетическим кодом, близким к идеалу. Пропавших детей заменили клонами (согласия родителей никто не спрашивал), а все данные о них стерли раз и навсегда. В возрасте 14 лет «новобранцы» перенесли тяжелые операции — им усовершенствовали скелет, мускулатуру, зрение и нервную систему. Выжило после этих операций лишь 33 ребенка, еще 30 погибло, оставшиеся 12 превратились в инвалидов.

Зная дату «призыва» «спартанцев» (2527 год) и год, на который пришлись события первой части Halo (2552 год), легко вычислить возраст Мастера Чифа — 31 год.

Кто такой Мастер Чиф — человек, киборг или робот, управляемый искусственным интеллектом? Ни в первой, ни во второй части игры его ни разу не показывали без защитного костюма, а в те моменты, когда он все-таки снимал шлем, камеру нарочно поворачивали куда-нибудь в сторону.

Ответ на вопрос — ху из мистер, то есть, конечно, Мастер Чиф — был дан в книгах по вселенной Halo (**Halo: The Fall of**

гощит автоматически — достаточно выйти на несколько секунд из зоны поражения.

Что же изменилось в Halo 2? На самом деле не так уж много, но все изменения весьма существенные. Линейка здоровья (а вместе с ней и аптечки) отправилась на свалку истории — вместо нее теперь «в две смены» работает энергощит. Когда энергощит близится к обнулению или полностью обнуляется, он начинает истошно мигать и пищать: мол, хозяин, пора в укрытие, еще несколько выстрелов — и мы склеим ласты. Откуда, вы думаете, авторы **Call of Duty 2** позаимствовали эту фишку? Именно из Halo 2.

Наземную технику отныне дозволено отбивать у противников в самом прямом смысле этого слова. Запрыгиваете на какой-нибудь Ghost, вышибаете водителя из седла и занимаете его место. Враги могут проделывать с вами то же самое, но, если вы нормально играете, случаться это будет нечасто. Легкие виды оружия (пистолеты, автоматы) можно носить сразу в двух руках. Когда нет гранат, это оптимальный вариант.

Игра за Мастера Чифа практически ничем не отличается от игры за Арбитра. Мощность энергощитов у них примерно одинаковая, оружие доступно одно и то же. Разница только в том, что у первого есть фонарик, а второй умеет на короткое время становиться невидимым. Но на геймплей это почти никак не влияет.

Мультиплеер вылизан до блеска — не случайно Halo 2 считается самой популярной игрой на серверах Xbox Live. В первые месяцы после выхода игры нагрузка на сервера выросла в четыре раза. В часы пик в Halo 2 играло одновременно более 100 000 человек, в самое «тихое» время — не менее 18 000 (данные на январь 2005 года).

На этом месте изменения со знаком «плюс» заканчиваются и начинается длинный такой знак «минус». Уровни по-прежнему сделаны настолько убого, что это не поддается никакому словесному описанию — разве что непечатному. За унылой комнатой, где нет ничего, кроме серых стен, следует такой же унылый коридор, затем опять такая же унылая комната, снова коридор. Потом вы спускаетесь/поднимаетесь на лифте и обнаруживаете, что нижний/верхний этаж... *полностью* скопирован с предыдущего. И таких этажей может быть еще пять или шесть. По ходу игры вы побываете на космической станции, на Земле, на станции ковенантов-еретиков, на Delta Halo 05 и в столице алиенов, но все это время у вас будет такое чувство, как будто вы ходите по одним и тем же местам.

Баланс оружия изменился в худшую сторону. Старые пушки стали слабее, а новые — ни уму ни сердцу. Любимый всеми автомат со счетчиком патронов бесследно исчез, на смену ему пришли дурацкий SMG и еще более дурацкая винтовка с оптическим прицелом, стреляющая короткими очередями (такая же есть и в **F.E.A.R.**). Использовать ее в качестве снайперки неудобно — убойная сила низкая. На средних и ближних дистанциях от нее тоже толку мало — она стреляет *только* короткими очередями. Аналогичная пушка у ковенантов раздражает еще больше. Та же история со снайперской винтовкой и гранатометом алиенов — сами стволы нарисованы по-идиотски, удовольствия от них никакого. Единственная отдушина — энергетический меч. Вот это действительно стоящая штука.

Изменения в балансе сказались на геймплее не самым лучшим образом. В первой половине игры вы ничего не почувствуете — это тот же самый Halo, что и прежде, с такой же сумасшедшей динамикой. Проблемы начнутся ближе к концу, когда вам придется иметь дело с целыми стаями Brutes. В больших количествах эти типы представляют серьезную опасность уже на уровне сложности Normal. Не раз и не два вы окажетесь в ситуации, когда Brutes придется долго и нудно отстреливать поодиночке, потому что нахрапом их не возьмешь. В первом Halo такое было просто немыслимо.

Джипы и танки в Halo 2 лишились привилегии быть бессмертными. На игре это почти никак не сказалось, но на нервы действу-

Мультиплеерные уровни достаточно просторные для техники и достаточно маленькие для того, чтобы игроки не теряли друг друга из вида надолго.

В одиночной игре потерять транспорт почти нереально. В мультиплеере такое случается сплошь и рядом.

Самый «выносливый» шутер на свете

В среде противников Halo принято считать, что своим успехом эта игра обязана лишь дефициту шутеров на Xbox. Давайте посмотрим, так ли это.

Halo держался в первой десятке по продажам около двух лет — с 2001 по 2003 гг. За это время на Xbox вышли такие шутеры, как **Unreal Championship** (средний балл на GameRankings — 8,3), **Max Payne** (8,5), **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** (8,6), **Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy** (7,6), **Brute Force** (7,8), **Serious Sam** (7,7), **Medal of Honor: Frontline** (7,9), **TimeSplitters 2** (8,7) и **The Thing** (7,8). Заметьте, что мы взяли только самые лучшие игры и не учитывали всякие полукровки (то есть не чистокровные шутеры) вроде **Hitman 2: Silent Assassin**, **Tom Clancy's Splinter Cell**, **Tom Clancy's Ghost Recon** и им подобные.

Еще более любопытные выводы можно сделать, если проанализировать данные о продажах PC-версии. На персоналках Halo вышел 30 сентября 2003 года и сразу стал настоящим завсегдатаем чартов. В том же месяце Halo занимает четвертое место по продажам (за один день!). На первом месте был **Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy**, на третьем — **Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII**, на шестом — **Medal of Honor: Allied Assault — Breakthrough**, на восьмом — **Battlefield 1942** (учитывать будем только шутеры).

Октябрь 2003-го — Halo уже на первом месте. Январь 2004-го — десятое место. Июль 2004-го — по-прежнему десятое место (кроме Halo в чарте только один шутер — **Far Cry** на седьмом месте). Август — сначала девятое, а потом седьмое место; первую позицию оккупирует **DOOM III**. Декабрь 2004-го — семнадцатое место. Январь 2005-го — одиннадцатое место; DOOM III уже на девятнадцатом. Март 2005-го — девятое место; десятью строчками ниже топчется **Call of Duty**. Последний раз Halo появился в первой двадцатке в июле прошлого года — тогда он был на восемнадцатом месте. Кроме него в чарте было еще три шутера: **Battlefield 2** на первом месте, **Half-Life 2** на седьмом и **Star Wars: Battlefront** на четырнадцатом. Обратите внимание, что самая старая игра в этом списке (SW: Battlefront) вышла в сентябре 2004 года, через год после Halo.

Скептики могут возразить, что рекламная кампания Halo по масштабу совершенно несопоставима даже с рекламной кампанией Half-Life 2. Это действительно так — о Halo слышали далеко за пределами игровой индустрии. Но здесь есть один небольшой нюанс: плохие шутеры *никогда* не держатся в чартах месяцами и уж тем более годами. Живой пример — **Enter the Matrix**: игра разошлась тиражом около 5 млн копий, но в PC-чартах высидела лишь один месяц. Зато хорошие шутеры, такие как Max Payne 2, Call of Duty или Hal-Life 2, из этих чартов палкой не выгонишь.

ет. Еще сильнее на нервы действует скорость передвижения танков и Ghost'ов — по сравнению с первой частью она значительно снизилась.

Долбаный The Flood вызывает чувства уже совершенно иного рода — бешенство, и ничего кроме бешенства. «Флудеры» убивают двумя ударами мизинца, их всегда очень много, и они всегда лезут врукопашную. Драться с ними было неинтересно еще в первой части, а тут и подавно. Странно, что в **Bungie** это до сих пор не поняли.

●●●

Halo 2 чуточку хуже, чем первая часть, она все так же увлекательна, как и раньше, ее хочется проходить снова и снова, не обращая внимания на допотопную графику и кошмарный дизайн.

Между тем в интернете уже появилась информация о том, что Bungie создает игру для Xbox 360 под рабочим названием **Forerunner**. Forerunners — та самая древняя раса, которая построила кольца, а потом бесследно исчезла. В Halo 2 объясняется, *что* с ними случилось, но ответ на вопрос, *почему* это с ними случилось, не дается. По одной из версий Forerunners были предками людей.

Выпускать игру под названием Forerunner никто, конечно, не будет — скорее всего, ближе к релизу ее переименуют в Halo 3 или что-то очень похожее. Когда релиз? Явно не в этом году и явно не на PC. Наиболее вероятная дата — 2007 год. Если за это время ситуация не изменится, через пару лет Halo 3 портируют на персоналки. Или не портируют. ●

ВЕРДИКТ

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожиданий". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0–2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3–4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5–6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"

Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".

Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".

Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Cabela's Outdoor Adventure 2006

■ **Жанр:** Симулятор охоты ■ **Издатель/Разработчик:** Activision Value Publishing/Magic Wand Productions

Симуляторы охоты на PC появляются не то чтобы очень редко, но и не столь часто, как RPG или шутеры. Оно и понятно: жанр уж больно специфический, но при этом достаточно популярный, чтобы прокормить несколько небольших компаний-разработчиков «без претензий» — таких как никому не известная **Magic Wand Productions**, создательница **Cabela's Outdoor Adventure 2006**.

Cabela's Outdoor Adventure 2006 предлагает игрокам два режима: Open Season и Adventure. Первый подойдет новичкам. Вы оказываетесь на случайной локации со случайной экипировкой и немедленно начинаете поиск будущих трофеев — никакой возни. Но и интереса тоже никакого.

Режим Adventure выглядит куда привлекательней. Здесь вам предстоит растить собственного охотника практически с нуля. Все, что есть у него за пазухой, — пять тысяч условных единиц и море амбиций. Деньги, ясное дело, используются для покупки различной экипировки, начиная с оружия (коего, между прочим, 19 видов — больше, чем в некоторых шутерах) и заканчивая всевозможными приманками, хитрыми охотничьими прибамбасами, картами угодий. Да что говорить — здесь есть даже лазерный дальномер! Возникает ощущение, что мы на войну собрались, а не на охоту.

Пробежавшись по магазинам, выбираем локацию и распихиваем только что купленное барахло по карманам. Причем распихиваем не абы как, а учитываем, каких животных нам дозволено убивать и какое оружие разрешено использовать. Ну а собрав вещмешок, отправляемся в лес. Главными друзьями любого охотника здесь становятся железная выдержка и умение бесшумно подкрадываться к потенциальной жертве на расстояние выстрела. Это вам не **Tom Clancy's Splinter Cell** или какой-нибудь **Metal Gear Solid**: тамошние враги по сравнению с местными животными — сущие мальчики для битья. Чуть вылезли из кустов или неосторожно вляпались в сугроб — и все, олень, которого мы столь долго выслеживали, уже сматывает удочки и, издевательски виляя задом, срывается с места. Слава богу, что не в нашу сторону.

Кстати, об удочках. Cabela's Outdoor Adventure 2006 — первая игра серии, где помимо охоты есть еще и рыбалка. Однако реализована она не в пример хуже: слишком уж все просто — рыба чуть ли не сама лезет на ваш крючок. Такие вот дела.

В целом же Cabela's Outdoor Adventure 2006 — это игра не для всех. Вы нетерпеливы и не готовы десятками минут выслеживать зверя? Тогда поиграйте лучше в **Quake 4** — и вы поймете, что столь бережно оберегаемые всякими там «гринписами» олени в сотни раз опаснее любой инопланетной заразы.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.0

Ice Age 2: The Meltdown

■ **Жанр:** Аркада
■ **Издатель/Разработчик:** Vivendi Universal Games/Eurocom Entertainment Software

Продолжения мультфильма «**Ледниковый период**» автор этих строк ждал очень давно. Действительно — это, наверное, один из самых смешных и самых красивых компьютерных мультиков за последние несколько лет. Тягаться с ним может разве что «**Мадагаскар**».

Удивительно, но по первому мультфильму никто не удосужился сделать хотя бы простенькую компьютерную игру. Только на Game Boy Advance вышло нечто ужасное, с отвратительным геймплеем, но с похожими героями. Может, оно и к лучшему, ведь в те времена делать хорошие игры по фильмам/мультфильмам было не принято.

Сейчас ситуация стала немного лучше — из придатка к билету в кинотеатр игры превратились в полноценные продукты, которые можно употреблять и отдельно от основного блюда. Очередным подтверждением этого уже более-менее устоявшегося правила стала **Ice Age 2: The Meltdown**.

Смотрины традиционно начнем с графики. Если взять в руки большую-пребольшую лупу и начать разглядывать сквозь нее изображение на мониторе, то мы, разумеется, заметим главный недостаток оформления: угловатые модели героев и элементов пейзажа. А теперь отбросьте лупу подальше — и увидите яркую, приятную глазу картинку, великолепную анимацию персонажей (особенно любимой всеми саблезубой белки) и весьма симпатичные эффекты. Разработчики здорово замаскировали недостатки графики, а потому обращать на них внимание мы не будем.

Тем более что геймплей и не даст нам это сделать. Что мы делаем в процессе игры? Ходим, бегаем, плаваем, лазаем и, конечно, прыгаем; деремся с врагами, кидаемся камнями и собираем тонны орехов. Ничего выдающегося вроде нет — обычный платформер. Но, как это ни смешно, именно собирательство орехов является первой половинкой игрового процесса, которая намертво приковывает нас к экрану. Пропустить хоть один орешек просто невозможно — совесть замучает.

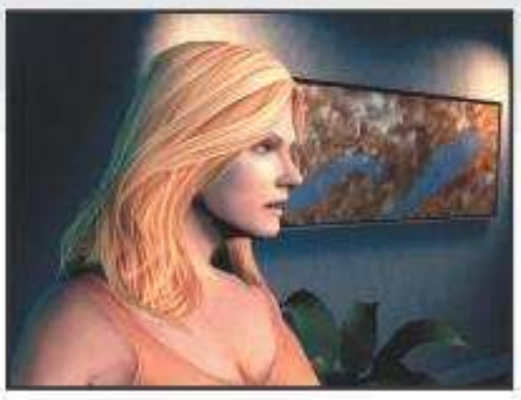
Вторая половинка геймплея — мини-игры. Их очень много (по несколько штук на уровень), и обставлены они столь интересно, что оторваться невозможно. Особенно запоминается совершенно дикий слалом ленивца Сида на собственной пятой точке с сумасшедшими маневрами между глыбами льда и сногсшибательными прыжками с трамплинов.

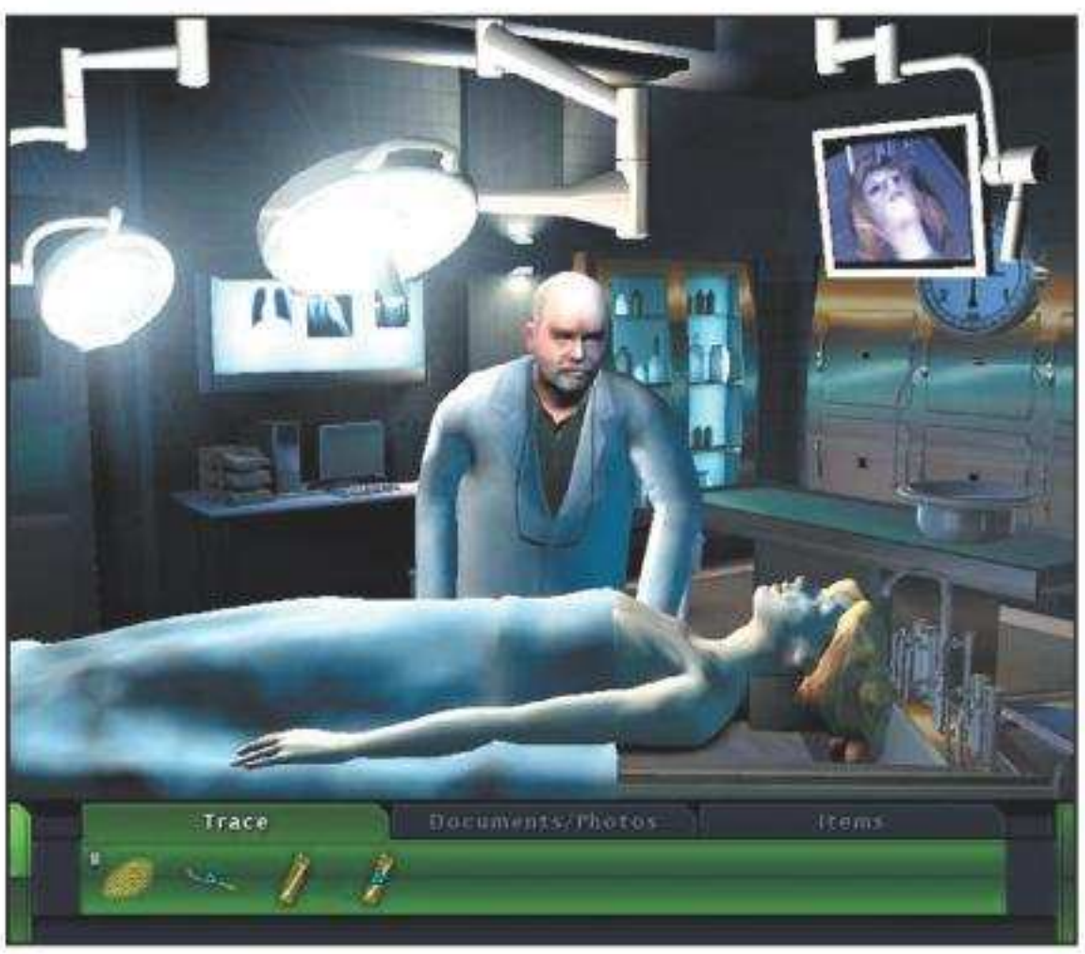
Что же в итоге? А в итоге у нас отличная игра по мультфильму — смешная, красивая и увлекательная. Только простота, несерьезность и некоторая неоригинальность не позволяют дать ей больше, чем 7,5 баллов.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.5

CSI 3: Dimensions of Murder

■ **Жанр:** Детективный квест
■ **Издатель/Разработчик:** Ubisoft Entertainment/Telltale Games





Предыдущие игры серии **CSI** от компании **369 Interactive** абсолютно ничем не выделялись: двумерные локации, скупая анимация, неинтересное окружение — в общем, слабенькие детективные квесты. Разработку четвертой части поручили другой команде, **Telltale Games** — и результат не заставил себя ждать. Название **CSI 3: Dimensions of Murder** ненавязчиво намекает на одно ключевое отличие проекта от предыдущих частей — трехмерность.

Достаточно ли этого, чтобы превратить типичную игру в хорошую? Как оказалось, более чем. Переход в три измерения добавил увядающему сериалу лоска, позволил сделать уровни интерактивными (как этого не хватало раньше!), а ролики — зрелищными.

При всем при этом игровой процесс и его подача не изменились ни на йоту. Да, локации стали трехмерными, но мы по-прежнему перемещаемся исключительно по рельсам, проложенным разработчиками, а обнаружив подозрительный предмет, приближаем к нему камеру для детального изучения. И где же тут изменения, спросите вы? Да вот же они, прямо перед носом! Любую вещь можно рассмотреть со всех сторон — покрутить, приблизить, удалить — и в конце концов обнаружить что-то интересное: пятнышко крови или, скажем, волос преступника.

Собственно, на этом все глобальные изменения и заканчиваются. Как и в прошлых частях, мы играем роль анонимного детектива, который расследует убийство под строгим руководством начальства. Он посещает место преступления, собирает улики, анализирует их в лаборатории, опрашивает свидетелей и потихоньку приближается к разгадке. Ничего из ряда вон выходящего: все это можно обнаружить в любой аналогичной игре.

Обратить внимание, однако, стоит совсем на другое — на оригинальность сюжета и его подачу. Дело в том, что CSI сделана по мотивам одноименного детективного сериала. Именно его сценарист написал историю для игры, а актеры предоставили свою внешность и голоса для главных героев. В результате получилось ничуть не хуже, чем в кино. Но исключительно на любителя — кому-то наверняка будет интереснее наблюдать за расследованием по телевизору, сидя в мягком кресле и попивая горячий чаек. Ну а кто-то, наоборот, предпочтет сам часами зависать над микроскопом в виртуальной лаборатории.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **6.5**

Loco Mania

■ **Жанр:** Аркадная головоломка ■ **Издатель/Разработчик:** Vivendi Universal Games/Eurocom Entertainment Software

Если вы всю свою сознательную жизнь мечтали стать стрелочником, то **Loco Mania** создана специально для вас. Остальные тоже могут взглянуть, но впечатления от знакомства будут не столь бурными.

Итак, про что же эта игра — Loco Mania? Игра эта про поезда. Про поезда и стрелки. Про поезда, которые катаются, и стрелки, которые нужно постоянно переводить.

Представьте большой-пребольшой участок земли, а на нем — много-много железнодорожных путей и парочку станций. А теперь, внимание, задача. В точку A прибывает поезд, конечный пункт назначения — точка D, до которой нужно добраться, заехав на станции B и C. Необходимо найти наиболее рациональный путь следования локомотива. Решение оказывается на удивление простым: даем поезду зеленый свет, проводим его через нужные станции (переводя стрелки и не забывая ставить на семафорах красный свет, — сам машинист, дубина, об остановке даже не вспомнит) и отправляем в конечный пункт назначения. Решение правильное, садитесь, пять.

Теперь усложним задачу. Пусть с интервалом в 30 секунд на подконтрольный участок прибудет сразу 5 локомотивов. Слабо разрулить ситуацию без создания пробок на дорогах? Ай-яй-яй, как нехорошо получилось: одну из стрелок не поделили два поезда, выезд с карты для третьего локомотива преградил четвертый, а пятый уже битый час катается вокруг какого-то озера. Садитесь, два!

На самом деле задача эта не самая сложная, ведь максимальное число поездов, присутствующих на карте, равно аж двенадцати. Первые два-три уровня щелкаются как спелые орешки, и необходимое для продолжения игры количество очков набирается минут за десять-пятнадцать. А вот дальше начинается уже не игра, а чуть ли не работа. Рельсы переплетаются замысловатыми узорами так, что даже поначалу непонятно, куда какая стрелка ведет, а «забытые» на полпути поезда отчаянно гудят в свои дуделки, пытаясь привлечь к себе внимание. Игрок меж тем мечется от одного локомотива к другому и, вполголоса ругаясь самыми последними словами, потихонечку сходит с ума. Тем не менее, немного приноровившись к особенностям новой карты, начинаешь выходить из минуса (долгая задержка поезда незамедлительно сказывается на счете) и в итоге переходишь на следующий уровень. Ну а там все начинается по новой...

Хорошо все-таки быть стрелочником!

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" **6.5**

RTL Ski Jumping 2006

■ **Жанр:** Спортивный симулятор ■ **Издатель/Разработчик:** RTL Enterprises/49Games ■ **Издатель в России:** GFI/Руссобит-М

Честно говоря, не совсем понятно, как можно сделать интересный симулятор прыжков с трамплина. Ну во что тут играть? Разогнался, оттолкнулся, полетел, приземлился. Все! Включить в игру сразу несколько видов зимнего спорта — ход самый очевидный, но увлечь однообразными прыжками с трамплина — что-то из ряда вон выходящее. А ведь поди ж ты — увлекли.

Фактически, случай почти уникальный. **49Games** умудрились сделать очень интересную технику прыжка. С одной стороны — она достаточно легко осваивается. Однако если вы захотите получить хорошие оценки, то придется изрядно попотеть над ее совершенствованием.

Как все происходит? Управляется спортсмен исключительно мышью. При разгоне, в зависимости от направления и силы ветра, нам необходимо поддерживать равновесие лыжника ювелирными пассами «грызуна» влево или вправо; прыжок осуществляется нажатием и отпусканием левой кнопки в нужный момент времени (не забываем про равновесие!). Взлетев, двигаем мышь к себе, чтобы лыжник принял V-образную позу, одновременно корректируя траекторию полета; приближаясь к земле, ставим лыжи параллельно, двигая мышь от себя, и вовремя нажимаем левую кнопку для «мягкой посадки». Все, теперь можно выдохнуть и успокоиться.

Сложно? Да нет, не особо — это только на словах все так мудрено выглядит. А чего ж оценки такие низкие? Ну как же: оттолкнулся раньше, чем нужно было, в полете кренился на левое «крыло», улетел не слишком далеко... Все эти ошибки придется исправлять, и именно совершенствование техники заставляет прыгать снова и снова.

В перерывах между соревнованиями тоже есть чем заняться. Во-первых, к вашим услугам огромный магазин с самыми модными шмотками сезона: очки, шлемы, лыжи, ботинки — купить можно все что душа пожелает. Деньги на это добро зарабатываются в ходе соревнований. Во-вторых, спортсмена приходится тренировать и распределять выдаваемые очки по нескольким характеристикам. В-третьих, лыжи нужно смазывать, причем эту процедуру лучше доверить профессионалу (выбирается он тут же из нескольких кандидатов, работает, само собой, небесплатно). И, в-четвертых, можно сыграть на тотализаторе, заключить с кем-нибудь пари или принять участие в местном аналоге передачи «Кто хочет стать миллионером?». Главный приз — 128 000 евро, но и вопросы отнюдь не шуточные.

Единственный момент в игре, который немного смущает, — отсутствие лицензий. То есть имена лыжников и названия трамплинов вымышленные. Надеемся, что этот недостаток будет исправлен в будущем и серия, наконец, окончательно превратится в серьезный спортивный симулятор.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.5

Бумер 2

■ **Жанр:** Виртуальный тир ■ **Издатель и разработчик:** 1С

Кажется, во всем мире уже поняли, как надо делать игры по фильмам. Взгляните хотя бы на **Ice Age 2: The Meltdown**: отличная игра, интересная всем и каждому.

Но до России, как известно, новые тенденции доходят спустя какое-то — зачастую весьма долгое — время. А порой и вообще не доходят. Так что от «**Бумера 2**» мы не ждали ровным счетом ничего хорошего. И не дождались.

Начнем с того, что игра выполнена в редчайшем ныне жанре тира, причем с живыми актерами и интерактивным, стало быть, видео. Хорошо ли это? Черт возьми — конечно, плохо! Подобная идея сорвала бы неплохой куш в 1993 году, но то было тринадцать лет назад, когда компьютеры только научились проигрывать видео и игры с такой графикой были для пользователей в диковинку. Сегодня же это выглядит самым настоящим архаизмом.

«**Бумер 2**» — игра очень средняя даже по меркам тиров. Для того чтобы сделать ее зрелищной, необходимо было видео высочайшего качества (а не жалкое разрешение 720x576) и огромная куча денег на нормальные спецэффекты. Понятно, что всего этого нет и в помине. Более того, игру не получилось даже сделать динамичной. Враги появляются строго по одному (только представьте себе это безобразие!), на попадания реагируют через полсекунды после выстрела и погибают с одного-единственного залпа. Женщины же *всегда* падают так, что камера непременно показывает трусики потерпевшей. Мы, конечно, все понимаем, но блин...

Пожалуй, единственное, что хоть немного вытягивает игру, — неплохая игра Владимира Вдовиченкова, Светланы Устиновой и Андрея Мерзликина. Что неудивительно — ведь они главные герои киноленты «**Бумер. Фильм второй**».

Что еще можно ждать от «Бумера 2»? Может быть, реверансов в сторону фанатов? О да, они есть! Вся игра — один большой реверанс, предназначенный исключительно для тех, кому понравился фильм.

Простые же смертные будут, увы, жестоко разочарованы. И не только слабым качеством продукта, но и его продолжительностью: пятнадцать уровней проходятся буквально за полтора-два часа. С другой стороны, какой нормальный человек захочет играть в это дольше?

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 3.5

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

Андрей Александров

ЖАНР Ролевая игра

- Издатель: 2K Games
- Разработчик: Bethesda Softworks
- Издатель в России: 1С
- Локализатор: Акелла
- Похожесть: ■ Серия The Elder Scrolls ■ Серия Gothic
- Мультиплеер: Нет
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.elderscrolls.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО
CPU 3 GHz, 2 Gb, 256 Mb Video

Знаете, если бы игра **The Elder Scrolls IV: Oblivion** была зажиточным бюргером и, как и полагается порядочному зажиточному бюргеру, регулярно заглядывала в гости к психоаналитику, то на классический вопрос: «*В чем ваша проблема?*» она ответила бы следующее: «*Моя проблема — это мои пиарщики и маркетологи*».

Ни для кого, наверное, не секрет, что с каждым годом в игровой индустрии все меньше значат Творцы, талантливые люди, которые искрят идеями и давно уже затерли до кровавой мозоли указательный палец руки, выдавая автографы (хотя эти парни трудятся с не меньшей энергией, чем трудились их коллеги пять, десять или пятнадцать лет назад).

Миром компьютерных развлечений правят среднестатистические типчики, с молоком матери впитавшие в себя поучения Котлера, Блэка и других корифеев маркетинга и пиара. Из-за аккуратного, сливающегося со стенами любого офиса «дресс-кода» мы с вами практически не видим этих граждан — но они есть. И чем больше в их руках оказывается власти, тем заметнее становятся ошибки, совершаемые ими.

Нынешний номер «**Игромании**» очень показателен в этом плане. Чуть дальше по журналу в пух и прах разбита кикимора отечественного розлива **LADA Racing Club**, чьи пиарщики отработали на пять, энергично раскрутив то, что раскручивать в принципе не стоило. В случае с Oblivion проблема совсем другая. Имея на руках мощнейший проект, люди, ответственные за его продвижение, зачем-то заставили всех нас искать на небе воздушный замок — и на короткий миг отвернуться от настоящих достоинств игры.

Для многих этого краткого мига оказалось достаточно, чтобы навсегда испортить свое впечатление от четвертой части The Elder Scrolls.

Ой, блин, вион

Камни со стен воздушного замка начинают сыпаться буквально в первые же минуты игры. Многие из вас наверняка помнят **The Elder Scrolls III: Morrowind** — блистательного предшественника Oblivion. Помнят путешествие на корабле для перевозки заключенных, помнят короткое обучение, беседу с Селлусом Гравиусом и дверь, открывающуюся в Сейда Нин, — небольшой прибрежный город, одного взгляда на который было достаточно, чтобы на долгое время потерять дар речи. За этими маленькими уютными домишками, за красивой гаванью, за могучим, забавно урчащим ездовым жуком сразу же виделся целый *мир* — огромный, загадочный, манящий и полный приключений. Пара минут, проведенных в Сейда Нин, заряжали многих энергией, достаточной для прохождения всей игры.

Сначала кажется, что Oblivion начинается точно так же. Сиродиил, столичная провинция Тамриэля. Наш новый главгерой — опять заключенный, который теперь обитает в тюрьме аккурат под дворцом императора. Причем в самой настоящей VIP-камере — именно здесь запрятана дверь в подземный ход, вырытый на случай «непредвиденных происшествий». Так что нет ничего странного, ко-

Задушим, прирежем, поколотим или просто убьем. Цены договорные. ООО «Три брата в латах».

В такие замечательные моменты кажется, что миру игры ничего не угрожает...

Сделаем этот мир лучше!

Игры серии **The Elder Scrolls** всегда были знамениты своей нестабильностью и неоптимизированностью — вспомним хотя бы прозвище Buggerfall, которое дали **Daggerfall**, второй части «Свитков». Понятно, что **Oblivion** не стал исключением: игра или не запускается, или запускается, но выдает ошибку, или не выдает ошибку, но тормозит, а если не первое, не второе и не третье, то вы, скорее всего, ее еще просто не купили.

Редакция «Игромании» прогулялась по множеству официальных и неофициальных форумов и подготовила маленькую инструкцию, с помощью которой Oblivion можно сделать чуточку стабильнее и быстрее.

Для начала давайте расправимся с ошибками. По словам разработчиков, 99% таких багов возникает из-за проблем со звуковыми кодеками. Поэтому отправляемся в «***Установку и удаление программ***» и проверяем, не спрятался ли там ***K-Lite Codec Pack***. Если да — удаляем его. После этого следуем в директорию ***Windows\System32*** и переименовываем файл ***mpeg2dmx.ax*** в, например, ***mpeg2dmx.ax.old***.

Теперь улучшим производительность системы. Начнем с самого простого и логичного — с обновления всех основных драйверов: видео и звуковой карт, а также материнской платы. Взять свежие версии самых популярных драйверов для видеокарт вы можете с нашего DVD-диска из раздела «**Железный софт**».

Заметно увеличивает количество кадров в секунду и еще один трюк. Устанавливаем ***CoolBits*** (REG-файл, который открывает дополнительные настройки видеокарты, можно взять с нашего диска в том же разделе), после чего в меню настройки драйвера в ***Additional Direct 3D settings*** ставим параметр ***Max frames to render ahead*** на значение **0** (внимание — при запуске других игр лучше вернуть эту установку в начальное значение!).

Последним пунктом идет редактирование INI-файла игры, который находится в ***My Documents\My Games\Oblivion***. Открываем его «Блокнотом» и изменяем следующие записи:

— для того чтобы включить шейдеры версии 3.0 (есть в видеокартах NVIDIA начиная с GeForce 6200 и ATI начиная с Radeon X1300), ставим ***bAllow30Shaders=1***;

— для того чтобы сделать текстуры на удаленных объектах более качественными, ставим ***uGridsToLoad=7*** и ***fLand TexturingTillingMult=0,5000***.

Удачной игры!

гда в дальнем конце сырого коридора в сопровождении стражников появляется сам император Уриэль Септим. Дедушка сегодня явно встал не с той ноги: по пятам за ним мчатся полчища воинственных культистов, а он хватается за амулет на груди, буравит бедного зэка взглядом и бормочет нечто вроде: «*Вот именно этот человек являлся мне в видениях, именно он спасет наш мир*». Неожиданно наступает амнистия, и страже приходится взять нас с собой.

Дальше все происходит по накатанной схеме — мы плетемся по сырому подземелью, помогаем защищать императора, параллельно обучаясь игре и создавая «ролевой портрет» своего персонажа. Под конец прогулки Уриэля, конечно же, убивают, но прежде чем испустить дух, он отдает нам амулет в комплекте с наказом отнести побрякушку «куда надо». По всему Сиродиилу тем временем открываются врата в параллельное измерение Обливион, откуда валом прет всякая зараза. Пора спасать мир, избранный! Дверка на заветную «улицу» открывается и...

...и графический движок Oblivion, один из самых современных и высокотехнологичных на сегодняшний день, рисует нам следующую картину: скромное озерцо, безжизненная равнина и что-то там на горизонте. Мы снова на долгое время теряем дар речи. На этот раз — от пустоты и разочарования, которыми веет с той самой равнины.

Через несколько минут игра понимает свою ошибку и начинает спешно реабилитироваться. В закоулках казавшегося мертвым мира что-то начинает шевелиться, хлопать глазами и издавать звуки. Вот мы любуемся привязанной к пристани лодкой, а чуть дальше по берегу разыгрывается настоящая баталия: безымянный лучник отстреливается от наседающих на него крабов. Мы приходим на помощь и вместо «спасибо» получаем стрелу в живот. Да, к местным законам еще придется привыкать...

С каждой минутой мы очаровываемся все больше и больше. Долгое путешествие по свернутой в кольцо дороге. Редкие домики, заброшенные руины и нападающие из засады враги. Красивые пейзажи, которыми хочется любоваться, подолгу вращая камеру и выбирая успешные ракурсы. Всполохи факела в руках одинокого стражника на лошади. Он уже знает о смерти императора — и в голосе его звучат испуг и растерянность. А еще этот постоянно мелькающий на горизонте Imperial City — манящий город на острове, попасть куда не так просто, как кажется.

Примерно в этот момент мы начинаем *чувствовать* игру. Мир Oblivion обречен. И именно поэтому в нем хочется жить.

Люди–бревна

Увы, но как только игра возвращает наше доверие и более или менее твердо встает на ноги, ей ставят очередную подножку. Причем настолько сильную, что от воздушного замка мигом отваливается целая стена.

Дизайнеры Oblivion страдают какой-то неуемной страстью к памятникам — их здесь огромное количество.

И он отправился в последний свой полет...

Radiant AI. Вещь, на которую была сделана главная ставка при раскрутке игры. По обещаниям разработчиков, эта система поведения игровых персонажей должна была сделать их самыми «живыми» за всю историю компьютерных игр. Сценка с владелицей магазина, которая предложила главгерою подняться на второй этаж, потом поупражнялась в стрельбе из лука, почитала книгу и спалила файерболом надоедливую собаку, потрясла, наверное, всех, кто ее видел или хотя бы читал о ней в специализированной прессе. «*То ли еще будет!*» — оживленно раздавалось из PR-рупоров. Обещалось, что каждый персонаж в игре получит собственный характер, собственные привычки и цели, причем как сиюминутные, так и глобальные.

В первые минуты, проведенные в Imperial City, создается впечатление, что столицу наводнила какая-то совершенно дикая и необразованная челядь, которая выжила «интеллигентов» с Radiant AI-образованием. Увы, но в остальных городах Сиродиила разразилась та же самая социальная катастрофа — по улицам бродят полчища клянчащих денежку бомжей и хмурые стражники-клоны, а так называемая «богема» ведет нескончаемые разговоры в духе: «*А ты слышал, что в магазине за углом продают гламурные доспехи?*». Честное слово, жизни в Oblivion ничуть не больше, чем в старушке **Gothic**. При этом в «Готике» персонажи хоть вели себя естественно — здесь же вокруг игрока то и дело творится натуральный цирк-шапито.

Увы, провал практически всех пунктов из описания Radiant AI — не единственная претензия, которую можно предъявить к программистам искусственного интеллекта. Очень плохо, например, сделаны совместные действия, когда в компанию игроку набиваются управляемые компьютером союзники. Драка в их исполнении напоминает игру в рулетку — никогда не поймешь, на который по счету раз болванчики смогут грамотно распределить цели и атаковать противников. Вообще, учитывая заметно возросшее количество массовых свалок, игре не помешал бы простой интерфейс управления соратниками — но, увы, надеяться можно только на разработчиков модификаций.

Разочарованными останутся и те, кто любит баловаться в играх воровством. Дело в том, что на похищенных вещах в Oblivion, похоже, пишется большими буквами «украдено», — даже если вы отправитесь на другой конец света, ни один нормальный продавец не купит их у вас. Так что приходится искать редких скупщиков краденого и сбывать им свой скарб. На самом воре, кстати, тоже большими буквами пишется «вор» — любой городской стражник с огромного расстояния замечает, что в сумке у нас чужие вещи, и тут же предлагает или платить штраф, или топать в каталажку. Хотя, конечно, можно еще и просто набить блюстителю закона морду.

Но это еще не самый большой абсурд. В начале своего путешествия игрок получает настоящую лошадь. В компании с ней любая дорога становится короче и — три раза «ха-ха!» — веселее. Представьте сами: вот на одинокого конника из кустов выскакивает очередной бандит с огромным топором. Мы спешиваемся, обнажаем меч и... начинаем тыкать им противнику в бок — глупый AI уже заклинился на лошади и увлеченно пытается распилить ее на котлеты. Бедное животное, в свою очередь, молотит негодяя копытами. Причем лошадки в Сиродииле явно особенной породы — даже если не вступать в бой, а стоять в сторонке, парнокопытное почти всегда забивает противника.

Ну а теперь — продолжение банкета! Только наш четвероногий танк успевает расправиться с наглым бандитом, как из соседних кустов выскакивает второй и, выхватив лук, всаживает стрелу прямо в массивный круп бедного животного. Разворот, заход на новую цель, сближение и следующая сцена: по окрестным равнинам и долинам носится «паровозик» из лучника, который пытается держаться на расстоянии, лошади, увлеченно размахивающей копытами на злодея, и ничего не понимающего игрока. Чуть выше мы уже употребляли словосочетание «цирк-шапито» — можно, повторим его еще раз, хорошо?

Но вот игроку удается прорваться к врагу — и боевая система мигом являет себя во всей красе и безобразии. Контактные схватки в Oblivion сложны и захватывающи — противник мельтешит вокруг героя как заправский ниндзя, постоянно выскакивая из поля зрения и нанося удары в бока и спину. Причем делает он это с такой скоростью, что иногда просто не понимаешь — в какую сторону негодяй упрыгнул на этот раз? Дистанционный бой спасает далеко не всегда — и лук, и большинство заклинаний приходится нацеливать, а сделать это, учитывая сверхманевренность противников, временами достаточно сложно.

Зато радует появление stealth-режима. Подлый удар в спину ничего не подозревающему врагу наносит в несколько раз больше повреждений, чем обычный тычок тесаком, — это однозначно наш метод, друзья! Да и сама система работает «честно» — если передвигаться аккуратно, подойти к противнику незамеченным не составит труда.

Правильная история

Ну что, Oblivion? Как же ты реабилитируешь себя на этот раз, какой звонкой монетой расплатишься с игроками за неполученный Radiant AI и странноватую боевую систему?

Ответ прост — увлекательным сюжетом. В отличие от Morrowind, который буквально давил игрока своими размерами и масштабами, Oblivion берет другим — насыщенностью. Короткая прогулка по Imperial City — и игрок забывает про поручение Уриэля, ввязываясь в множество побочных квестов. Задания выдаются буквально на каждом углу: даже случайный разговор с обычным прохожим может вылиться в долгую беготню по всему континенту. И мы еще молчим про огромное количество гильдий (магов, бойцов, воров, убийц), чьи линейки квестов по размаху почти не уступают основной кампании.

Отдельную пятерку в дневник получают сценаристы: стандартные задания «отнеси», «убей» и «собери» в Oblivion отступают на второй план, пропуская вперед продуманные до мельчайших деталей квесты. На пристани вам сообщат, что в таверне ошивается гражданин, который недорого продает свой дом. Несколько минут поисков — и вот вы уже смотрите убранство жилища. Потом пять тысяч условных единиц покидают ваш карман. Вдоволь нагулявшись по новой собственности, вы или отправляетесь путешествовать дальше, или ложитесь спать и... обнаруживаете, что в доме обитают привидения. Их выселение и наказание нерадивого продавца — отдельная долгая история...

Традиционная ложка дегтя

Человек-кухонная-плита явно желает заключить нас в свои жаркие объятья.

Серьезный тесак — попадаться на такой, если честно, не хочется.

От союзников тоже бывает толк, но только тогда, когда их не более одного.

Памятник жене неизвестного алкоголика.

опять же на месте. Непонятно зачем разработчики привязали уровень большинства противников к уровню игрока. То есть растете вы — «растет» и окружающий мир. Подобный подход придает Oblivion некоторую стерильность — в нем почти нет как легких, так и сложных заданий, лишь «арифметически усредненные». Развивать персонажа, опять же, становится неинтересно — зачем к этому стремиться, если враги автоматически подрастут до той же планки?

Хотя сама ролевая система потрясающе хороша. Отточенная за три больших игры и сумасшедшее число аддонов, в Oblivion она почти достигла идеалов. У каждой из рас есть предрасположенность к тому или иному стилю игры (орки — отменные вояки, высшие эльфы рождены быть магами), знак зодиака добавляет какой-нибудь приятный перк вроде увеличения магической силы, а от выбранного класса зависит распределение умений — стрельбы, использования брони, алхимии — между основными (очень сильны изначально; быстро прокачиваются) и дополнительными (прокачиваются медленно). Рост умений подтягивает за собой общий уровень, игрок то и дело выбирает, какие из базовых характеристик надо повысить, — красота!

Отдельно стоит поздравить магов. Дело в том, что в Morrowind «магика» (местный аналог маны, расходуемый на использование заклинаний) восстанавливалась только во время отдыха или сна. Это делало игру за мага ужасающе сложной. В Oblivion «магика» капает в любое время, причем с достаточно высокой скоростью.

Эльфы на экскурсии

Качественные квесты в Oblivion подкреплены роскошной графикой. Сам движок, если честно, оставляет очень двойственное впечатление. С одной стороны, он отрисовывает огромные открытые пространства, в нем отлично сделано освещение (видели бы вы, какая здесь роскошная смена дня и ночи!), проработаны лес и трава. Но с другой стороны, «на свежем воздухе» слишком сильно заметен сброс детализации в зависимости от расстояния. То есть если вблизи все в порядке — деревья там, камушки, травка, красивая почва, — то стоит присмотреться к холмику вдали, как вы увидите, что он состоит из скромного количества полигонов, обтянутых кошмарно размазанной текстурой. Отвратительный контраст.

Картинку, однако, вытягивают дизайнеры. Мир в Oblivion намного компактнее, чем в Morrowind, и благодаря этому в нем почти нет «мертвых» мест, он уютен и мил. Немного странно на этом фоне выглядит возможность моментально перенестись к одной из ключевых точек на карте — ведь пользуясь ей, игрок пропускает почти все увлекательные путешествия.

Ну а самое прекрасное в Oblivion — это населенные пункты. Imperial City, как и большинство столиц, подавляет своими размерами, размахом, статностью. Разбросанные по всей карте провинциальные городки, наоборот, притягивают. Каждый из них обладает своей планировкой, своим уникальным архитектурным стилем и своими уютными местечками. Да, это, наверное, прозвучит пафосно и забавно, но у любого населенного пункта в Oblivion есть неповторимая *душа*, есть тайны и легенды. И, путешествуя по миру, иногда начинаешь чувствовать себя настоящим туристом, который, попав в новый город, разевает рот, долго бродит по его улицам и делает скриншоты-фотографии.

Красоту внешнюю подкрепляет музыка — она спокойна, не отвлекает от процесса и в то же время отлично подходит ко стилю игры. **Джереми Соул** явно получал свой трудовой доллар не зря.

И, увы, опять приходится возвращаться к недостаткам. Анимация в игре просто ужасна. Популярное в игровой прессе определение «буратины», наверное, идеально подходит к местным персонажам. И еще: никогда, слышите, никогда, не нажимайте на кнопку прыжка при включенном виде от третьего лица!..

Технология создания лиц FaceGen, о потрясающих возможностях которой нам так много рассказывали, тоже оказалась очередным громким пшиком. Долго распинаться об этом нет смысла, достаточно сказать, что в отсутствии красивых персонажей женского пола виновата именно она.

■ ■ ■

Если честно, мы совершенно не понимаем серьезные зарубежные игровые издания, которые один за другим лепят игре почти стопроцентные рейтинги. За что, коллеги? Многочисленные фанаты рассказывают об Oblivion взахлеб, но на то они и фанаты. В то же время в огромных, на десятки страниц, интернет-обсуждениях зачастую проскакивают обиженные высказывания в духе: *«А вот это обещали, но не сделали!»* или *«А вот здесь непонятно зачем поменяли — раньше ведь лучше было!»*.

Игры из серии The Elder Scrolls никогда не были идеальными. Вспомните, сколько недостатков было у Morrowind — и какой в итоге оказалась его судьба. Мы просто уверены, что, несмотря на все вышеописанные проблемы, Oblivion будет одной из самых популярных RPG в истории жанра, обрастет огромным количеством официальных аддонов и любительских модификаций. Жаль только, что там, в Bethesda, этого так и не поняли — и «нарисовали» нам совсем другую игру.

Игру, которую мы так никогда и не увидим. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Обещанной революции и рождения «RPG нового поколения» не свершилось — серия The Elder Scrolls продолжает брести проторенной дорожкой. Oblivion — это огромная и глубокая ролевая игра, которая, к сожалению, богата не только на сильные стороны, но и на недостатки.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ

8,0

THE GODFATHER

Олег Ставицкий

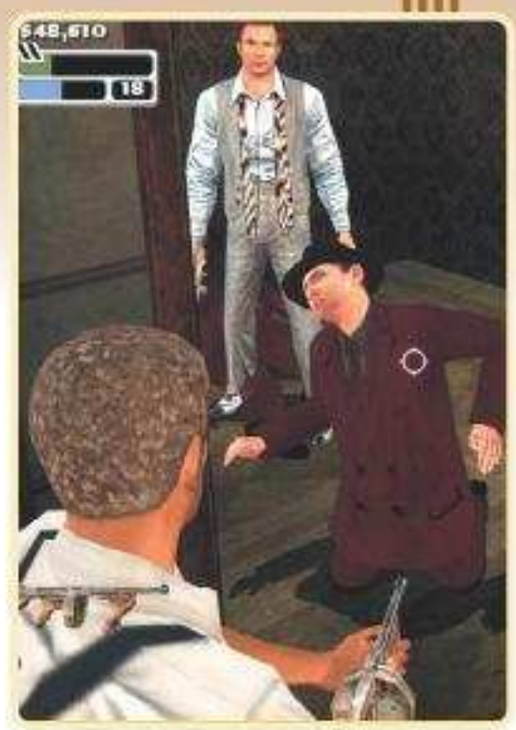
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР **Action**

- **Издатель**
  Electronic Arts
- **Разработчик**
  EA Redwood Shores
- **Издатель в России**
  Софт Клаб
- **Похожесть**
  - Mafia: The City of the Lost Heaven
  - Серия Grand Theft Auto
- **Мультиплеер**
  Нет
- **Количество дисков**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.ea.com/official/godfather/godfather/us

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,4 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



Чтобы вы правильно понимали масштабы свершившегося только что надругательства, представьте себе, что продюсеры «Фабрики звезд» удумали поставить силами своих питомцев, скажем, «Короля Лира» Шекспира. Примерно то же самое произошло в случае с **The Godfather**. По отдельности компания **Electronic Arts** и кинофильм «Крестный отец» вызывают у автора этих строк одинаково глубокое уважение. Но когда труженики насквозь попкорнового сегмента нашей индустрии вдруг поднимают свою трижды озолоченную руку на золотой фонд мирового кинематографа, становится дурно. «Крестный отец» — это не просто один из классических фильмов XX века и не трехчасовая «оскаровская нудятина», как изволили выразиться господа Кузьменко и Варнавский. Это, понимаете ли, жанрообразующий пласт, фильм, который сейчас преподают в университетах, по которому учат режиссуре и актерской игре. Без «Крестного отца» вообще не было бы такого жанра, как гангстерское кино. Не было бы ни «Казино», ни «Нескольких хороших парней» Скорцезе, не было бы нежно любимой нами игры **Mafia**, о которой мы еще поговорим ниже. Вообще, всей этой эстетики 20-30-40-х гг. с ее скрипучими автомобилями, сигарами и какими-то своими понятиями о чести и долге попросту не было бы.

Воинствующее невежество

И вот происходит страшное. По какому-то стечению роковых обстоятельств лицензия на один из главных фильмов XX века вдруг попадает в руки к издателям, на минуточку, игры про то, как большие губастые рэпперы активно мутузят друг друга автомобильными дверями по лицу. Не то чтобы консольный файтинг **Def Jam: Fight for NY** был плохой игрой — отнюдь! Но должна же существовать в этом мире какая-то абсолютная справедливость, которая не позволяла бы производителям насквозь коммерческих развлечений безнаказанно переиначивать монументальные кинематографические произведения? Как выяснилось, такой вот справедливости в нашей с вами вселенной не существует (*ишь как разошелся-то*. — **Прим. ред.**).

Так о чем, собственно говоря, идет плач? Давайте разберемся. Дело в том, что оригинальный фильм «Крестный отец, часть первая» содержит всего три или четыре сцены с использованием огнестрельного оружия. Дон Корлеоне (собственно, Крестный отец) показан личностью феноменальной нравственности, и каждое его слово воплощает в себе какое-то чуть ли не высшее правосудие. Сложно, конечно, пояснить, как человек, по чьему приказу людям в постель подкладывают отрезанные лошадиные головы, может видеться зрителю воплощением справедливости, но так оно, поверьте, и есть.

Итак, что делают с историей соответствующего кинофильма молодчики из Electronic Arts? Недолго думая, они вводят в оригинальный сценарий побочного персонажа — подконтрольного игроку клошара, которого семья Корлеоне буквально подобрала на улице (ничего такого, разумеется, в фильме не было). А дальше на экране начинает твориться самое что ни на есть непотребство. На наших с вами глазах игра воспроизводит какую-нибудь особо памятную сцену из кинофильма, после чего предлагает свой, кхм, вариант развития событий. Вот, скажем, расстрел

Взрывы — главная достопримечательность местного движка.

Сходили с мужиками в бар...

Дона Корлеоне. Крестный отец выходит из машины купить апельсинов и получает очередь из автомата в спину. В 1971 году у Френсиса Форда Копполы на этом самом месте экран гас, а в следующий момент мы видели дона Вито в больнице. Игра, в свою очередь, предполагает, что после расстрела следовала погоня за обидчиками, перестрелка на двух машинах, несколько кровавых убийств и потрясание одного из выживших негодяев за грудки (*«Кто тебя послал?!»*). Проблема состоит в том, что по сюжету фильма и Дон Корлеоне, и вся его семья прекрасно понимали, кто и почему совершил нападение. Более того, нам, как зрителям, это тоже было очевидно. Досадное недоразумение Electronic Arts обходят с потрясающей грациозностью — они просто выбрасывают предварявшую нападение сцену!

Итогом всех этих хирургических вмешательств в сценарий является полная сюжетная неразбериха. Если вы не смотрели «Крестного отца», то понять, что происходит на экране, будет категорически невозможно. Если же вы, к несчастью, ознакомились с копполовской классикой, вас ждет самое душераздирающее зрелище на свете. Называется оно «сценаристы Electronic Arts перекраивают «Крестного отца» на игровой лад». Далее — везде. Там, где у Копполы диалоги и актерская игра, у Electronic Arts — задорная пальба из «томми-гана» и покатушки на авто.

Но все эти сценарные забавы меркнут по сравнению с тем, что игра предлагает в качестве промежуточных, не сюжетных миссий. Все мы, конечно, знаем, что The Godfather использует игровую механику **Grand Theft Auto**. Так вот, в перерывах между развитием переиначенного сценария мы посвящаем свой незамысловатый досуг... рэкету. Наш герой, многозначительно взбрасывая низкополигональную бровь и постукивая кулаком по ладони, вваливается к булочникам и парикмахерам, заявляя, что если те не начнут платить дань (!), то бизнесу, конечно, придет насильственный конец. Тех, кто с первого раза заключать договор отказывается, надлежит бить. У каждого NPC в игре наличествует «шкала стресса», которую следует заполнить до нужной отметки, после чего напуганный персонаж пожимает-таки руку, которая только что разбила ему губу.

Весь экзистенциальный ужас состоит в том, что в кинофильме ничего такого не было. Более того, люди *сами* приходили к Крестному отцу с просьбами о помощи. А деньги семья Корлеоне зарабатывала за счет различных инвестиций. Подобные фривольности, низводящие дона Вито до какого-то держателя привокзальных чебуречных, никого в Electronic Arts, конечно не волнуют.

«Мафии» не будет

Ну и, наконец, главный вопрос — как это все играется? Короткий ответ звучит примерно так: довольно забавно. На первый взгляд, The Godfather — это GTA про Крестного отца. Внушительного размера Нью-Йорк 20-х гг. действительно активно изображает бурную жизнь, ездят куда-то машины, достоверно смоделированы достопримечательности, и вообще первые минут 30-40 даже кажется, что все будет очень хорошо. Как и любая GTA-игра, The Godfather условно делится на «езду» и «стрельбу». С ездой все предельно просто — местный автопарк содержит около десяти разновидностей автомобилей, которые отличаются исключительно скоростью.

Со стрельбой несколько получше. Во-первых, можно не только стрелять, но и драться. Местная файтинг-система — вовсе не рудиментарный придаток. Есть даже какие-то комбо, блоки и захваты. Врагов, скажем, можно впечатывать головой в близлежащие предметы интерьера, за что тут выдаются премиальные очки, исчисляемые буквально «респектом». Говоря языком чебуречных держателей, «уважухой». Респект можно тратить на развитие своего персонажа. Следуя обязательной моде, EA прикрутили к игре какое-то подобие RPG-системы. Так, улучшениям поддаются качества

Вражеские трупы в худших традициях растворяются в воздухе.

Борьба с конкурирующими семьями предполагает закладывание бомб в фамильных имениях.

Гонки с высунувшимся из окна напарником — горячий привет Mafia.

Местный рэкет нередко сопровождается ликвидацией предыдущей «крыши».

бойца, меткость, скорость и здоровье главгероя.

Пальба в The Godfather так и вовсе выглядит захватывающе. Вражеские пули способны уложить вас буквально со второго-третьего попадания, поэтому приходится жаться по укрытиям, припадать к стенам и стрелять из-за угла. Консольная система прицеливания (по правой клавише мыши) пришлась тут удивительно кстати и работает следующим образом: вы закрепляете курсор нажатием соответствующей кнопки, а затем у вас появляется выбор: можно просто открыть огонь куда попало, а можно навести прицел, скажем, на голову, что приводит к соответствующим результатам. Израненные, но не умерщвленные противники регулярно валятся на колени и пребывают в таком вот бессознательном состоянии несколько секунд. За это время к ним можно подбежать и провернуть что-то вроде «фаталити». Наш мужчина валит несчастных на землю и дает контрольную очередь в лицо. За такие упражнения игра щедро одаривает вас «уважухой», сопровождая творящееся на экране какой-нибудь хвалебной надписью вроде «face off combo». Если абстрагироваться от того факта, что бонус за особо жестокое убийство выдается в игре, созданной на основе киноклассики XX века, то комбо можно, наверное, отнести к плюсам.

В перерывах между забегами от одной сюжетной точки к другой вы, как уже было сказано, можете посвятить себя увлекательному рэкету. Если он наскучит, то есть еще банки, которые можно грабить. И это все. Деньги, что приносит вам подконтрольный бизнес, тратятся на оружие и взятки полиции. Больше девать их некуда. И вот тут выясняется довольно печальный для геймплея факт. Сценарные миссии заканчиваются через 4-5 дней активной игры. Откуда Electronic Arts выдумали сто с лишним часов геймплея — категорически непонятно. Никакими побочными заданиями вроде тех, что мы привыкли видеть в GTA, тут и не пахнет. Можно, конечно, посвятить себя методичному подчинению всех городских лотков семье Корлеоне, но это не то чтобы очень интересное занятие — игра активно использует одни и те же интерьеры и модели NPC. Завоевывать 356-ю по счету булочную, которая, как и все предыдущие, содержит семейство однояйцовых близнецов, — сомнительное развлечение.

Геймплей The Godfather лучше всего характеризуется словом «компетентный». Electronic Arts, безусловно, умеют делать приятный файтинг и занятные перестрелки, но для того чтобы сотворить полноценный сточасовой проект, коммерческой сноровки недостаточно. Нужны, видите ли, фантазия, прилежание и умение рассказывать историю. С последним у EA тоже вышел конфуз: персонажи из фильма мелькают у вас перед глазами и мрут с такой скоростью, что вы просто не успеваете запомнить их имена. Ни о каких, прошу прощения, характерах речи не идет. Неотесанные болванчики разыгрывают перед вами сцены из великого фильма, тарабанят положенные строчки диалогов и умирают в очередной скриптовой сценке под лицензированную музыку Нино Роты.

Особенно печально на этом фоне выглядит недооцененная широкими народными массами Mafia, которая, похоже, так и не дождется заслуженного сиквела. «Мафия» была штучной работой. С филигранно созданными моделями автомобилей, походившими на предмет вожделения каждого школьника, — машинки Bburago (не убогого масштаба 1:43, а те, что побольше). С персонажами, над смертью которых эмоционально неустойчивые игроки лили абсолютно искренние слезы. Со своим сюжетом, стилем, атмосферой и вкусом. Mafia ни секунды не отрицала своих кинематографических корней, но относилась к ним с большим прилежанием и изобретательностью. The Godfather — абсолютно конвейерный продукт, который Electronic Arts ежегодно сотнями спускает на наши с вами головы. Выстругали набор моделей, написали пару пресс-релизов, выпустили фирменную бейсболку и брелок с логотипом. Спасибо, следующий!

■■■

Выглядит The Godfather, кстати, весьма скверно. Чудовищные модели, гнусная анимация, спрайтовые (!) голуби на улицах. Удались разве что спецэффекты. Про размазанные текстуры и автомобили 20-х гг. с непрозрачными тонированными стеклами даже говорить не хочется — скриншоты наглядно демонстрируют все технические мощи местного движка.

Все это очень грустно. «Крестного отца», наверное, просто не стоило трогать — есть все-таки вещи, куда создателям игр про дерущихся рэпперов лучше не соваться. В этом смысле показательно выглядит история с режиссером классического фильма, про которого Electronic Arts в своих пресс-релизах писали, что сам маэстро, мол, предоставил свои эскизы, фотографии со съемок и чуть ли не лично нарисованные им раскадровки. Так вот, буквально за несколько месяцев до выхода игры у Копполы брали интервью, где он заявил дословно следующее: *«То, что происходит в этой игре, не имеет никакого отношения к моему фильму. Они выводят на экран знакомых нам всем персонажей, а потом те на протяжении нескольких часов убивают друг друга»*. Собственно, точнее и не скажешь. Аль Пачино, исполнитель роли Майкла Корлеоне, от участия в проекте отказался сразу. Покойного Марлона Брандо уже не спросишь, но нам кажется, что ремесленников из EA он бы даже на порог не пустил. Поделом. ■

- [ ] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Великая киноклассика в хамской интерпретации на деле оказалась бодрым, но безыскусным клоном GTA, которого хватает на 4-5 дней активной игры. Великая Mafia может спать спокойно.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ
7,0
"ИГРОМАНИИ"

Лучшие Мобильные Игры

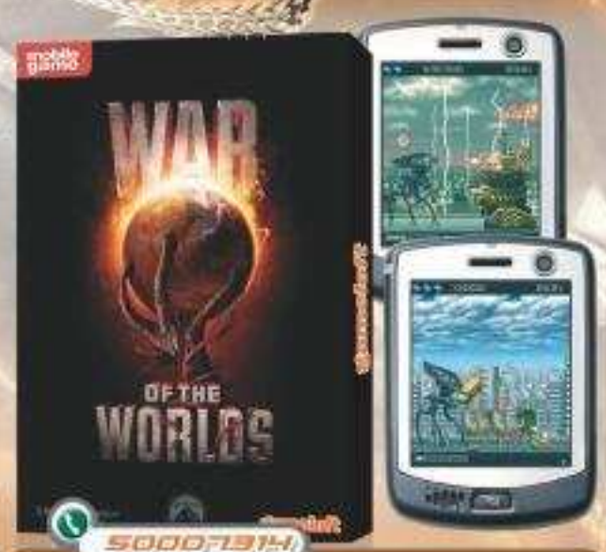
отправь SMS с кодом игры на номер 9993

5000601Ч

Tom Clancy's Splinter Cell ™ Теория хаоса

Лучший спецагент мира – Сэм Фишер – снова в деле. Только ему под силу предотвратить конфликт между крупнейшими мировыми державами и затушить разгорающийся костер мировой войны. Новое оружие и снаряжение, новые навыки и 7 уровней сложности. Это лучшая мобильная игра из знаменитой серии Тома Клэнси.

- 3 эксклюзивные карты для мобильной версии игры
- реалистичные погодные условия и впечатляющие эффекты



5000791Ч

Война Миров

Мобильная игра по нашумевшему блокбастеру «Война Миров». Но сюжет этой игры кардинально отличается от сюжета фильма. Вы – пилот одного из кораблей марсианских захватчиков, сражающихся с людьми.

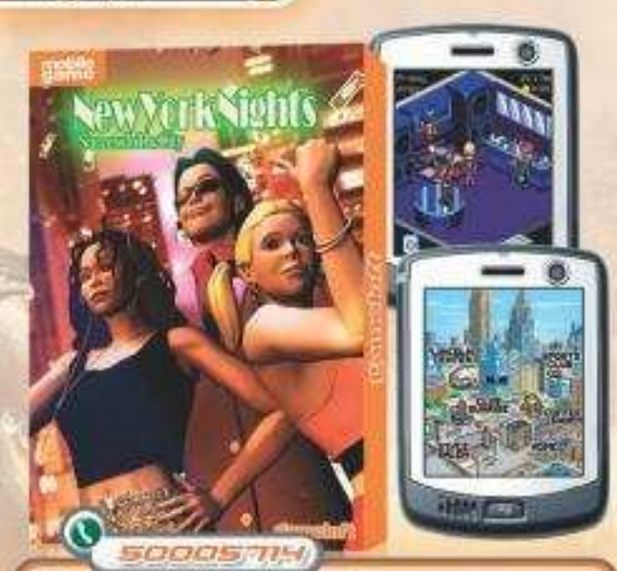
- красочная графика и спецэффекты
- оригинальный игровой процесс
- на прохождение каждого уровня вам отведено определенное время

5000501Ч

Меч и Магия

Мобильный проект во вселенной Might and Magic. В роли могучего волшебника Эвана вам предстоит пройти через заснеженные равнины и безводные пустыни Эрафии, спуститься в подземелья и столкнуться с невиданными существами.

- 15 разнообразных уровне
- большое количество заклинаний и артефактов
- отличная графика и анимация



5000571Ч

Мгновения Нью-Йорка: жизнь в большом городе

New York Nights – это целый мир в вашем мобильном телефоне. И каждый его обитатель волен делать все, что он пожелает. Останется ли ваш герой вечным барменом в кафе? Или станет богатым и знаменитым?

- возможность создать собственного персонажа и развивать его в желаемом направлении
- множество диалогов и разветвленная сюжетная линия

5000671Ч

Средневековые сражения: век славы

Темное проклятие пало на средневековую Европу. Князь Тьмы вызвал из глубин ада самых свирепых монстров и обрушил их гнев на простых смертных. Лишь один боец сможет выйти победителем из этой битвы. Попробуйте отгадать его имя.

- великолепная графика
- динамичный игровой процесс
- множество персонажей с собственной техникой боя

5000781Ч

Городские гонки 2

Хотите услышать рев тысячесильных моторов и увидеть, как плавится под колесами асфальт мегаполисов? Эту гонку вы запомните надолго. Остановиться будет очень непросто!

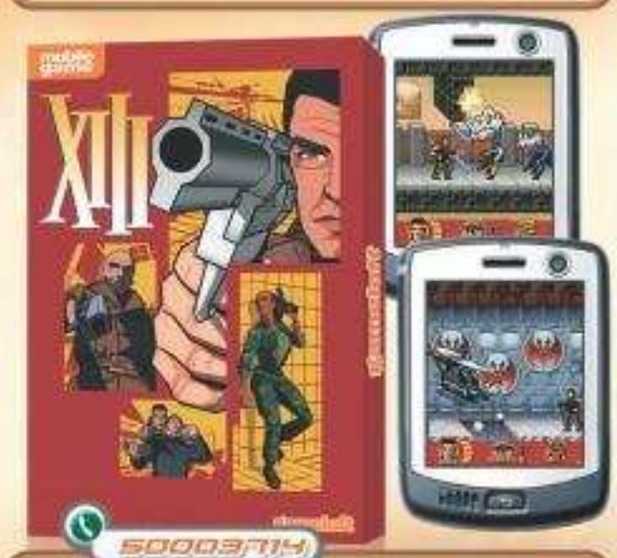
- возможность прокатиться на лучших автомобилях мира
- различные режимы игры
- красочная графика с множеством спецэффектов

5000901Ч

Футбольный чемпионат 2006

Неудачный сезон для любимого футбольного клуба? Недовольны судьей и тренером? Теперь вы сами решаете, кто будет нападающим, вратарем или защитником в лучшей команде мира – вашей команде.

- более 70-ти игроков из 16 национальных команд
- великолепная графика и впечатляющий искусственный интеллект противников
- возможность детальной настройки: от выбора цвета формы до определения стратегии игры



5000391Ч

XIII

Мобильная версия XIII – великолепная адаптация одной из лучших компьютерных игр жанра FPS. Вам предстоит пройти нелегкий путь, чтобы узнать, кто и зачем лишил главного героя памяти. Истина где-то рядом, но добраться до нее вы сможете только преодолев все ловушки, расставленные коварными противниками.

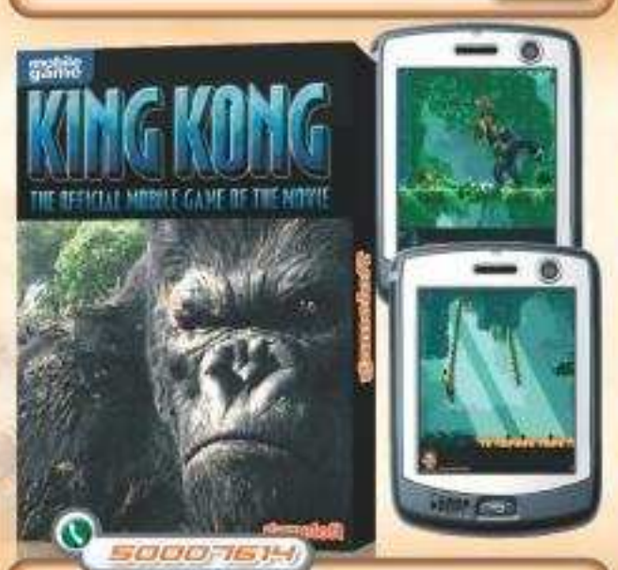
- увлекательная история в духе лучших шпионских триллеров
- красочная графика в стиле комиксов
- множество локаций, среди которых банки и офисы ФБР

5000631Ч

Братья по оружию

Вести солдат в бой – нелегкая задача. Только в грохоте канонады, под свист пуль и стрекотание пулеметов рождаются настоящие герои. Вы обязательно станете одним из них, но помните – победа любит смелых.

- разнообразные миссии
- великолепная анимация и графика



5000761Ч

Кинг Конг

Официальная мобильная игра, созданная по мотивам фильма Питера Джексона. В роли гигантской обезьяны вам предстоит путешествие через густые джунгли острова Черепа в каменные джунгли Нью-Йорка. Конг вернулся и на этот раз он действительно рассержен.

- интерактивный окружающий мир
- множество ловушек и противников
- знакомые по фильму персонажи

5000811Ч

Школа Шпионов

Опасные приключения в знойном Египте, на заснеженных хребтах Гималаев и даже в космосе! Вы получите в свое распоряжение множество полезных шпионских приспособлений, в том числе ракетный ранец и лазерную пушку, замаскированную под губную помаду.

- три героини с уникальными приемами боя
- красочная графика
- увлекательный игровой процесс

5000801Ч

Принц Персии: Два Трона

Принц вернулся домой. Но коварная судьба приготовила жестокий сюрприз. Принцу придется снова взять в руки меч сразиться с армией Визиря, чтобы вернуть себе трон.

- интуитивно понятный игровой процесс
- невероятные трюки и большое количество оружия
- возможность играть за Темного и Светлого Принца У каждого героя собственные приемы боя

www.akella-mobile.ru

Стоимость запроса на получение java-игры (без НДС) на номер 9993 для абонентов МТС и Билайн – 2.99$, для абонентов МегаФон – 89.7руб

Для получения Java-игры отправьте SMS с указанным цифровым кодом на сервисный номер оператора. Оплата приложения будет снята с Вашего абонентского счета (цены не включают НДС). Убедитесь, что Ваш телефон настроен для получения WAP-ссылки, а Ваш тарифный план позволяет получить выбранное приложение. WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента ее получения. Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора.

Alcatel OT 556; OT 556T; OT 565; OT 756; OT C651; (кроме XIII); LG C1300; C1300i; U8110; U8120; Motorola A630; C380; C381; C385; C390; C650; C651; C975; 1000; E1050; E398; E550; ROKR E1; V1050; V180; V186; V200; V220; V3; V300; V400; V500; V505; V525; V535; V545; V547; V550; V551; V600; V620; V635; V80; V975; V980; Nokia 2650; 3100; 3120; 3200; 3220; 3230; 3300; 3510i; 3595; 3600; 3620; 3650; 3660; 5100; 5140; 5140i; 6010; 6020; 6021; 6030; 6060; 6100; 6101; 6102; 6170; 6200; 6220; 6230; 6230i; 6260; 6560; 6600 6610; 6610i; 6620; 6630; 6670; 6680; 6681; 6682; 6800; 6820; 6822; 7200; 7210; 7250; 7260; 7610; 7650; 8800; N-Gage; N-Gage QD; N70; Panasonic VS3; Sagem my300X; myC-4; myC4-2; myV-55; myV-56; myV-65; myV-75; myV-76; myX-4; myX-7; myX5-2; myX5-2T; myX6-2; myZ-5; Samsung D500; E300; E310; E320; E330; E350; E530; E630; E700; E760; E800; E808; E810; E820; E860V; P207; P777; X460; X475; X497; Z130; Z140; Z300; Z500; ZV30; Sharp GX10; GX15; GX17; GX20; GX23; GX25; GX30; GX40; V902; V903; Siemens C65; C65V; C72 (V); C75; CT65; CT66; CV65; CX65; CX75; CXT65; CXV65; M65; M75; MT65; S65; S65V; S66; SK65; SL65; Sony-Ericsson D750i; F500i; J300; K300; K500; K508I; K600; K608i; K700; K750i; S700i; S710; T610; T616; T630; T637; V600; V800; W550i; W600; W800i; W900i; Z1010; Z500; Z520i; Z600; Z800

©2006 Акелла © 2005 Gameloft. Все права защищены. Gameloft, логотип Gameloft, New York Nights: Success in the City являются зарегистрированными торговым марками компании Gameloft. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Might and Magic и логотип Ubisoft являются торговыми марками компании Ubisoft Entertainment. © 1989 Jordan Mechner. Все права защищены. Все материалы, основанные на Prince of Persia®, созданы Jordan Mechner. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones являются торговыми марками Jordan Mechner и использованы по лицензии Gameloft. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Лицензировано Universal Studios Licensing LLLP. Brothers in Arms Earned in Blood © 2005 Gameloft. Все права защищены. Разработано по лицензии Ubisoft Entertainment. Brothers In Arms Earned in Blood зарегистрированная торговая марка Gearbox Software. Gearbox Software и логотип Gearbox зарегистрированные торговые марки Gearbox Software, LLC. War of the Worlds © 2005 Paramount Pictures and Dreamworks LLC. Все права защищены. Все материалы Totally Spies! являются собственностью Marathon Animation. Все остальные торговые марки и объекты собственности защищены авторским правом и являются собственностью их владельцев.

Акелла mobile

gameloft

ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

CALL OF CTHULHU
DARK CORNERS OF THE EARTH

Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Action/Adventure

- **Издатель**
  Bethesda Softworks
- **Разработчик**
  Headfirst Productions
- **Похожесть**
  - Thief
  - Half-Life
  - Clive Barker's Undying
- **Мультиплеер**
  Нет
- **Количество дисков**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.callofcthulhu.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Говард Филлипс Лавкрафт был человеком странным, если не сказать неприятным. Высокий лоб, маленькие выпученные глаза (прямо как у героев его собственных книг), едва ли не отшельнический образ жизни, жена, брошенная ради жизни с двумя своими тетушками, регулярные попытки самоубийства, так и не полученный (из-за нервного срыва) диплом о высшем образовании. Кроме того, Лавкрафт был весьма скверным писателем: на первых пяти страницах он описывал тонкий скрип половицы, а на оставшихся двадцати — бесчисленные щупальца безымянного создания, от одного вида которого его герои вешались или пускали себе пулю в рот. Прожив всего 46 лет, Лавкрафт оставил после себя внушительное литературное наследие — сотни его рассказов неожиданно для всех сложились в пугающе стройную и последовательную мифологию. С завидным усердием он описывал древних богов, от одного взгляда на которых люди сходят с ума, выводил на бумаге культ Дагона, чьи адепты со временем отращивали себе жабры, достоверно живописал жертвоприношения и несколько весьма неприятных религиозных процедур вроде сдирания кожи с живого человека.

Неудивительно, что для переноса всего вышеозначенного счастья на наши с вами мониторы у мужественных англичан из **Headfirst** ушло — только представьте! — шесть лет. Результатом их трудов стала самая странная и неоднозначная игра, которую мы видели за очень долгое время.

Таящийся у порога

Такое ощущение, что **Call of Cthulhu** существует в каком-то параллельном пространстве. Там, где делали **Dark Corners of the Earth**, люди не играли в **Half-Life**, не видели **Thief** и свято уверены, что в 2006 году можно выпустить в свет игру с полным отсутствием ньютоновской физики. Первое ощущение от Call of Cthulhu — культурный шок. Так игры сегодня не делают. Представьте себе помесь первого Half-Life, абсолютно рудиментарного стелс-экшена и классического adventure. Получится как раз плод шестилетних трудов одной английской компании. Автор этих строк тряс головой, жмурился и продолжал играть с тлеющей в душе надеждой, что все это какая-то прелюдия, старомодная ширма, за которой вот-вот начнется настоящая игра. О проработанном, но насквозь седом геймплее Dark Corners of the Earth нужно, пожалуй, рассказать с самого начала.

Для начала переварите такую вот новость: первую треть игры у вас нет оружия. То есть вообще — ни пистолета, ни лома, ни-че-го. А враги есть, причем серьезные. Главгерой — частный детектив Джек Уолтерс, который провел последние шесть лет в психбольнице и почти ничего не помнит об этом, — приезжает в провинциальный портовый город, чтобы разыскать пропавшего менеджера бакалейной лавки. Как выясняется, менеджера этого горожане держат в тюрьме. Туда же они не против отправить и вас — за непомерный интерес к внутренним делам Инсмута (поселок городского типа, где, собственно, и разворачиваются события).

Буквально через 30 минут после начала игры за вами, потрясая вилами и двустволками,

Редкий момент, когда в игре светло...

Среди прочего, Call of Cthulhu содержит также интерактивную сцену пытки главгероя электрошоком.

начнет гоняться почти все население города. И вот тут выясняется, что оружия-то нет. А горожане недвусмысленно палят из винтовок и дурным голосом требуют немедля поставить вашу простреленную голову на блюде — в общем, ведут себя крайне негостеприимно. Ты в истерике тычешься по углам и шкафам, подбираешь комбинации к бесчисленным сейфам и категорически отказываешься верить, что ото всей этой толпы нужно просто *убегать*. Но так оно и есть. Первая треть Call of Cthulhu — это помесь «убегалки», «прятки» и почти классического квеста. К «убеганию» никаких претензий нет — оно обставлено так, что волосы на голове становятся дыбом. Когда к вам в комнату, прорубая топором дверь, начнут ломиться разъяренные горожане, кровь в жилах натурально стынет. Вы будете в истерике захлопывать двери, баррикадироваться в комнатах при помощи старых шкафов, выбивать окна и нестись по крышам под свист пуль. В такие минуты думать об устаревшем движке и старомодном геймплее как-то не приходится.

К сожалению, адреналиновый забег по крыше — одноразовое развлечение, после него начинается стелс-экшен, не дотягивающий даже до уровня первого Thief. Вы будете долго и скучно ныкаться среди навален-ных ящиков, мышью семенить от вражеских фонарей и, как в старые времена, зарисовывать монорельсовые маршруты охранников. Ни уровня вашей видимости, ни измерителя издаваемого шума здесь нет. Из доступных способностей — какой-то сомнительный stealth-mode, в котором вы якобы издаете меньше шума. В итоге, предугадать, заметит ли вас очередной патруль, категорически невозможно. Забьетесь в приступе страха в самый темный угол — и вас заметят. Наудачу пробежите за вражьими спинами — на вас не обратят никакого внимания. Предугадать последствия собственных действий просто не получается. Добавьте к этому консольную систему сейвов (сохраняться можно около специальных знаков, нарисованных краской на стене), и вы получите полную картину того, что в Call of Cthulhu называется стелсом.

День щупальца

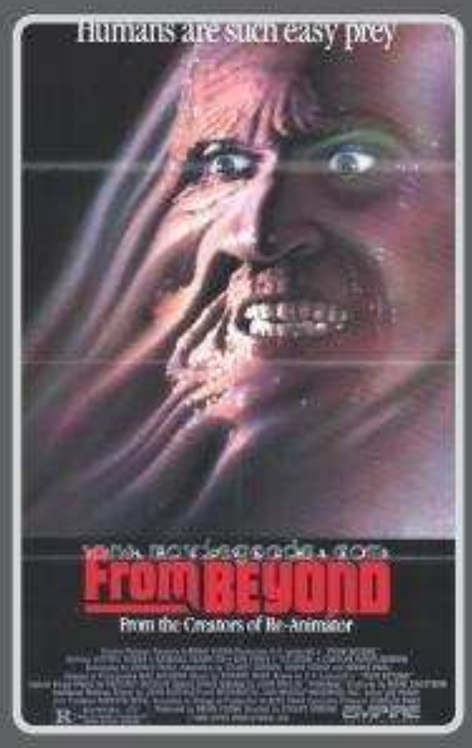
Пока у вас не появится оружие, игра будет развлекать вас классическими паззлами в духе квестов первой половины 90-х гг. Например, комбинация от очередного сейфа зашифрована в дневнике одного из героев. Он якобы использует в качестве шифра год, месяц и день рождения дочери. Означенные даты вам предстоит вычислить самостоятельно, догадавшись из косвенных намеков, что сегодня, скажем, 7 февраля, и вспомнив, что вчера этой самой дочке исполнилось десять лет. Саму информацию о шифре вам поведает хозяин сейфа во время очередного диалога. Диалогов тут, кстати, много — практически каждый житель готов отпустить в вашу сторону несколько фраз; полноценные разговоры могут вообще занимать по десять минут.

Здесь же — абсолютно квестовый интерфейс, который заставляет обращаться к себе каждый раз, когда надо применить, к примеру, гаечный ключ к очередному вентилю. Казалось бы, даже **Silent Hill** к четвертой части научился перебирать предметы без необходимости обращаться к отдельному экрану. Но англичане из

Результатом встречи главгероя со служителями культа Дагона неизменно являются такие вот лицевые украшения.

Американская готика

Г.Ф. Лавкрафт стал неиссякаемым источником вдохновения для сплоченной группы единомышленников, которые вот уже двадцать лет терроризируют население земшара своими насквозь второсортными, но необъяснимо обаятельными хоррорами. Брайн Юзна, Стюарт Гордон и их бессменный актер Джеффри Коммбс сняли, наверное, самое большое количество лавкрафтовских экранизаций. Про культового «**Реаниматора**», третья часть которого недавно увидела свет, мы уже писали. Ниже — три главных кинофильма, обязательные к просмотру для всех, кто неравнодушен к лавкрафтовских книгам.



Извне (1986)

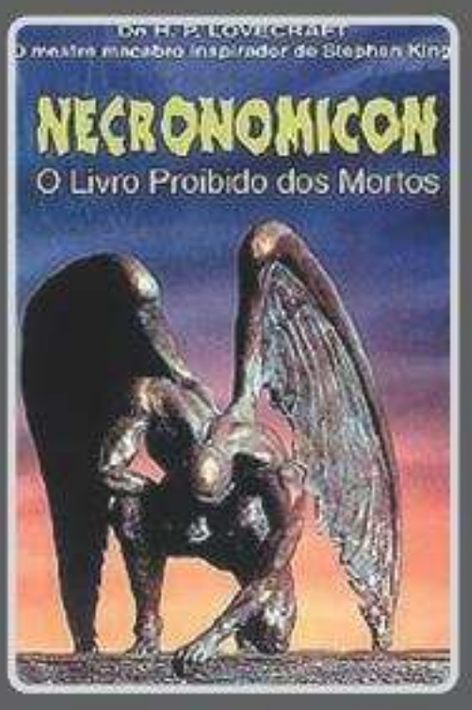
Группа сомнительных (потаскушного вида блондинка, накачанный негр и жуликоватый профессор) ученых приезжает в готический особняк, где в ходе псевдонаучного эксперимента открывает дверь в параллельное измерение. Побывав на той стороне, они стимулируют собственное шестое чувство, что заставляет профессора поедать человеческие мозги, а блондинку — наряжаться в сексуальное белье с подвязками.

Насквозь второсортный хоррор, поставленный к тому же по рассказу, который не входил в Ктулху-цикл Лавкрафта, «Извне», — самая лучшая и самая атмосферная его экранизация.

Дагон (2001)

Относительно свежий фильм, поставленный сразу по двум лавкрафтовым книгам — «**Тень над Инсмутом**» и «**Дагон**». Семейная пара случайно заезжает в прогнивший портовый город, населенный негостеприимными жителями, которые в итоге скармливают молодую жену огромному подводному богу — Дагону. Овдовевший муж неожиданно отращивает жабры и обнаруживает себя потомком древнего культа.

«Дагон», будучи поставленным по тем же произведениям, что и Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, идеально передает классическую лавкрафтовскую атмосферу какого-то совершенно безнадежного священного ужаса. Крайне рекомендуется всем поклонникам.



Некрономикон (1994)

Три новеллы, поставленные по различным лавкрафтовским рассказам. В одной из них Джеффри Коммбс, некогда игравший Реаниматора, изображает самого Лавкрафта. Вид Коммбса в шляпе и очках дополняется режиссурой короля второсортных хорроров Брайна Юзны. Кристофер Ганс, снявший одну из новелл, совсем недавно выпустил экранизацию **Silent Hill**.

В тени, потихонечку прокрасться за спину очередного злодея, исподтишка его прибить — такой вот, собственно, в Call of Cthulhu геймплей.

Лава в случае с лавкрафтовской вселенной приобретает совсем иной смысл — натерпевшись прежних ужасов, в ней натурально хочешь утопиться.

Headfirst верны, что называется, традициям.

Когда, наконец, заканчивается стелс-порция, вам выдают чаемые пистолет и внушительного вида двустволку. В этот момент Call of Cthulhu неожиданно забывает про свои adventure-амбиции и превращается в мрачный, хриплый экшен едва ли не уровня первой части Half-Life. То есть здесь категорически отсутствует даже намек на физику и прочие радости современных технологий. Зато игра щедро потчует регулярными скриптовыми роликами и не гнушается возрождать у вас за спиной пару новых врагов, которые упоенно лупят крупной дробью в вашу сторону. Это особенно подло, учитывая, что главгерой совершенно спокойно умирает после нескольких ощутимых ранений.

Кстати, о ранениях. Call of Cthulhu предлагает не то чтобы очень удобную, но крайне атмосферную систему самоврачевания. Вместо привычных аптечек вы таскаете с собой натуральный набор юного медика — перевязки, жгут, какие-то ватки (всего четыре разновидности). Каждый раз, когда Джек начинает стонать или с характерным звуком тащить за собой простреленную ногу, вам надлежит найти укромное место и провести там сеанс народной медицины. Выглядит это так — вы крутите трехмерную модель своего альтер эго и выбираете, на какие места необходимо наложить, скажем, бинт. Вариантов не то чтобы очень много, но есть над чем призадуматься: руки-ноги (отдельно левая и правая), грудь или голова. Учитывая, что бинтов на все части тела может не хватить, приходится выбирать. Например, поврежденная нога может и подождать, а вот разодранная грудь или лицо могут привести к плачевным результатам — опасные раны продолжают кровоточить, и в итоге Джек умирает.

Помимо физического, главгерой также обладает ментальным здоровьем. Завидев фигурно распотрошенный труп или прямоходящую жабу с бородой из щупалец, он начинает заметно психовать. Игра дает нам понять, что нервный срыв не за горами, используя нехитрые, но действенные визуальные приемы. Экран начинает «гулять», изображение раскачивается из стороны в сторону, а звук то приглушается, то, наоборот, становится нестерпимо громким. Честно говоря, неизвестно, как именно чувствует себя человек, увидевший прямоходящую бородатую жабу, но Headfirst почему-то хочется верить. Их незамысловатые приемы приводят к нешуточным расстройствам вестибулярного аппарата — голова натурально начинает кружиться, а во время особо затяжных сеансов игры автора этих строк начало вполне реально подташнивать.

■ ■ ■

И вот что получается — будучи выстроенной на устаревших по отдельности игровых элементах, игра производит свежее и оригинальное впечатление. Но самое главное достоинство Call of Cthulhu не в этой ее вымученной оригинальности, а в том, что она очень точно, практически на физиологическом уровне, передает ощущения от лавкрафтовских книг. Я очень четко помню эти вязкие, грубо и как-то излишне детально написанные тексты, через которые приходилось продираться, испытывая почти физическое напряжение. Лучшая метафора для прозы Лавкрафта — это бочка с мазутом. Очень темно и очень густо.

То же самое происходит и в Call of Cthulhu. Вы будете неспешно продвигаться по местному сюжету, который буксует практически до середины игры, вступать в пространные диалоги, читать многочисленные дневники, но на протяжении всего этого сомнительного развлечения вас не покинет ощущение, что сейчас *что-то* начнется. Так, собственно, и у Лавкрафта — действие провисает, он ударяется в какие-то совершенно ненужные детали, но практически все его рассказы буквально пропитаны какой-то особой атмосферой тайного знания. Несмотря на свои сомнительные писательские качества, Лавкрафт выстроил пугающе правдоподобную мифологию, ставшую в итоге предметом культа. В Headfirst явно работали горячие поклонники его творчества — они не очень понимают, как сейчас надо делать игры, но их фантазия и умение четко передать нужную атмосферу перебивают почти все недостатки.

Да, по отдельности графика, геймплей и все остальное в Call of Cthulhu никуда не годится. За такой стелс мы уже несколько лет как устраиваем публичную порку, не говоря уже об экшене, который и два года назад вызвал бы легкое недоумение. Местный движок, несмотря на спешно прикрученный к нему бамп-мэппинг, безнадежно устарел. Но в этих мутных текстурах, в низкополигональных моделях и непропеченном геймплее содержится цистерна густой, почти осязаемой атмосферы.

Нет, конечно, повести печальнее на свете, чем повесть о том, как мужественные англичане из Headfirst удумали перенести классика современной готики на наши с вами мониторы. За шесть лет, что минули со дня первого анонса Call of Cthulhu, мы повидали слишком многое. Dark Corners of the Earth — прекрасный, старомодный и совершенно провальный с коммерческой точки зрения проект. Буквально сразу же после релиза Headfirst, обескровленная затянувшейся разработкой, закрыла свои двери, а ее сотрудники разбежались по другим компаниям... ■

- РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Густая, вязкая, затянутая и старомодная, как лавкрафтовская проза, Call of Cthulhu все-таки умудряется произвести внушительное впечатление. Сомнительная в наше время помесь стелса, экшена и квеста в конце концов срабатывает — играть, несмотря ни на что, интересно.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

"ИГРОМАНИИ"

Guild Wars®

Factions™

Революционная сетевая многопользовательская игра...

WWW.GUILDWARS.COM

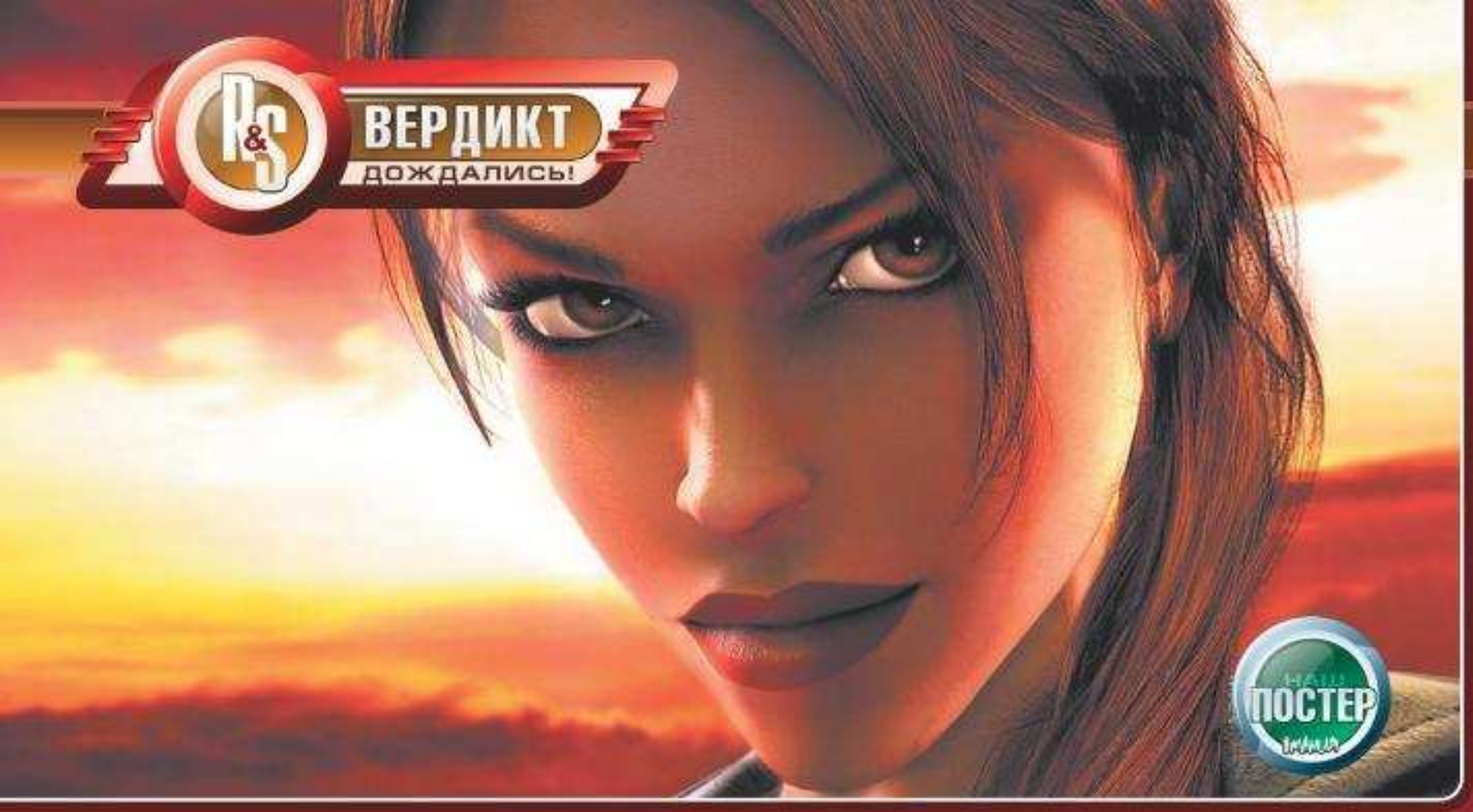
Бесплатная игра он-лайн*

NCSOFT ARENANET PC CD-ROM

* Дополнительно покупка игры и оплата доступа к Интернет.

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



TOMB RAIDER

LEGEND

ЖАНР Ларосимулятор

- Издатель
  Eidos Interactive
- Разработчик
  Crystal Dynamics
- Издатель в России/Локализация
  Новый Диск
- Похожесть
  - Серия Tomb Raider
  - Серия Prince of Persia (последние три части)
- Мультиплеер
  Нет
- Количество дисков
  Один DVD
- Сайт игры
  www.tombraider.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО
CPU 3 GHz, 1 Gb, 512 Mb Video

Игорь Варнавский

Последние восемь лет сериал **Tomb Raider** продолжал медленное, но неуклонное падение в пропасть. Достигнув пиковой мощности в **Tomb Raider 2** (1997), Лара в последующем из года в год проваливала нормативы, причем каждый раз — все сильнее и сильнее. Началось все в **Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft** (1998), продолжилось в **Tomb Raider: The Last Revelation** (1999), **Tomb Raider: The Lost Artifact** (2000), **Tomb Raider Chronicles** (снова, заметьте, 2000 год), а закончилось — в **Tomb Raider: The Angel of Darkness** (2003). «Ангелок тьмы», по идее, должен был вернуть сериалу былую популярность, но получилось с точностью наоборот. После трех лет разработки игра превратилась в компиляцию из плохого «ларосимулятора», плохой RPG и плохого стелс-экшена. Сама Лара в результате неудачной косметической операции обзавелась внешностью завзятой порноактрисы: грудь 104-го размера и три тонны косметики на лице — если это вообще можно было назвать лицом.

Игроки такую Лару не оценили (порнографии в интернете, слава богу, хватает) и дружно отправили Angel of Darkness в известное место, заодно восстановив в памяти генеалогию разработчиков до седьмого колена включительно. Фильм **Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life**, выпущенный в это же самое время, тоже провалился в прокате, в чем Paramount Pictures не преминула упрекнуть издателя **Eidos Interactive**: мол, увидев, что игра получилась плохая, зрители не пошли в кинотеатры. Eidos в ответ гаркнула *«Сам дурак!»* и резонно заметила, что фильм плохой сам по себе.

Так или иначе — Лару надо было спасать. Сотрудников **Core Design** (авторы Tomb Raider 1—6) отстегали линейкой, а разработку седьмой части передали компании **Crystal Dynamics**, известной по сериалу **Legacy of Kain**. По такому случаю был даже выписан **Тоби Гард**, «родной папочка» Лары (в конце 90-х он ушел на вольные хлеба и основал студию **Confounding Factor**, но потом наелся этими хлебами до такой степени, что вынужден был вернуться обратно), а всем сотрудникам выдали четкую директиву: Лара будет жить — или не жить вам.

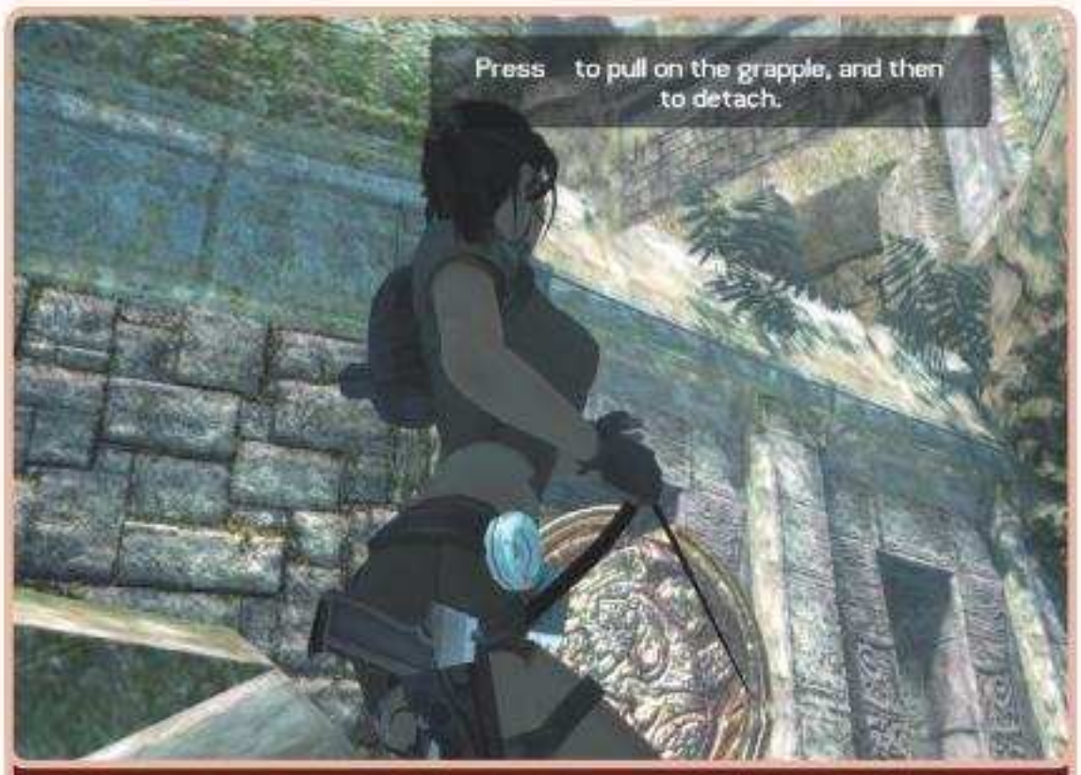
Любим!

Первое впечатление, может, не самое верное и не самое стойкое, но, как минимум, самое яркое. Мягкая палитра, приятное освещение. Олдскульный геймплей. Узнаваемое с первых же секунд игры управление. Как же долго нам пришлось ждать, когда из Tomb Raider снова сделают приличную игру!..

Нас не обманули: Лара в новой части именно такая, как показывали на скриншотах и в видеороликах. Скажем больше — впервые в истории серии из нее сделали человека! Вспомните, как она выглядела раньше: сначала это была пластиковая кукла, которая при падении с большой высоты издавала глухой деревянный звук; потом порнозвезда с повышенным содержанием силикона. Новая Лара — красотка каких поискать. Точеная фигурка, грудь нормальных размеров (в кои-то веки!), взаправдашняя кожа, большие выразительные глаза. Если загнать девушку в узкое место или просто подойти к стене и подвести камеру к ее лицу, вы будете потеряны для общества, как минимум, на ближайшие два часа. Ла-

20-минутная погоня на байках получилась... одним из самых неудачных эпизодов игры. Физика мотоциклов меньше всего похожа на физику мотоциклов, камера ведет себя как пьяный грузчик.

Это, не поверите, главные злодеи.



Магнитный крюк разрешено применять только в специально заготовленных сценаристами местах.

ра при этом ничего особенного не делает — только переступает с ноги на ногу и стреляет глазками в разные стороны. Но, господи боже, *как* она это делает!

Да, Хэзер из **Silent Hill 3** была сделана гораздо детальнее, но разглядеть ее вблизи можно было лишь в роликах, а на Лару дают полюбоваться когда угодно и сколько угодно. Самое увлекательное в Tomb Raider: Legend — не сюжет и уж тем более не прыжки по скалам, а фотографирование личика главной героини во всех мыслимых ракурсах и в самом разном освещении.

А вот характер Лары выписан очень слабо. «*Как странно, что хищники нападают на других хищников, которые сильнее их*», — говорит напарник по радиосвязи, когда мы встречаем первого леопарда. Лара отвечает: «*Да, и как жалко*». Гибель пары безликих наемников она комментирует коротко: «*Дилетанты*». Но делает это таким жалостливым голосом, как будто только что погибли ее родители. Мисс Крофт, вы в своем уме? Вы должны быть загадочной и холодной, как наша любимая дампирша Рэйн или там Ада Вонг из **Resident Evil 4**. На худой конец берите пример с Анджелины Джоли в роли вас, любимой.

Виноваты во всем этом не столько сценаристы, сколько те, кто отвечал за кастинг: актриса, озвучившая главную героиню, подобрана неудачно. Не подумайте плохого — профессионализма ей не занимать (Кили Хоуз, много лет проработавшая на канале BBC). Но ее голос совершенно не вяжется с образом Лары. Мисс Крофт отродясь была неприступной, сильной характером, а здесь она щебечет, как школьница, и готова едва ли не расплакаться по любому пустяку. И это та самая девушка, которая лазает по неприступным скалам без альпинистского снаряжения и способна в считанные секунды вынести толпу мужиков с автоматами.

Медитировать на модельку Лары можно часами, но рано или поздно придется играть. А это уже не так интересно хотя бы потому, что ничего особенно нового в Tomb Raider: Legend не предлагается. Лара все так же скачет по древним храмам, построенными невесть когда и невесть зачем, играет в кошки-мышки с ловушками, ищет непонятные артефакты и регулярно портит кровь конкурентам, которые тоже охотятся за ними. К ошибкам пользователя игра относится гораздо либеральнее, чем ее предшественницы: недолеты во время прыжков теперь случаются реже. Если чуть-чуть не рассчитать расстояние или направление прыжка, Лара повиснет на одной руке и начнет отчаянно скрести по стене второй. Не поможете вовремя — девушка упадет, и все придется начинать сначала. Чтобы такого не случилось, надо четко рассчитывать направление прыжка (прыгать лучше под прямым углом) и правильно выбирать момент (когда Лара подается телом вперед). Там, где просто так допрыгнуть не получается, используется магнитный крюк.

Помимо крюка, Лара таскает с собой карманный компьютер, бинокль и фонарик (висит на левом плече). Арсенал, по сравнению с прежними временами, неожиданно беден: кроме стандартных пистолетов с бесконечным боезапасом девушка может носить какой-нибудь автомат или винчестер, а также несколько гранат. Наведение на цель, как и прежде, осуществляется автоматически, но для извращенцев есть и «ручной» режим. Почему для извращенцев? Да потому — Лара при этом намертво прирастает к земле, превращаясь в отличную мишень. В автоматическом режиме все намного проще: бегай себе взад-вперед и горя не знай — враги здесь одновременно косоглазые и заторможенные. Искусственный интеллект противников выполнен на том же доисторическом уровне, что и раньше. Вы будете смеяться, но похожа даже анимация. Помните, как смешно дергались их тела в момент смерти? Вот и здесь то же самое.

«Как и раньше», «все то же самое» — что это, лень? Вовсе нет — трезвый расчет. Tomb Raider: Legend — это такое переосмысление классики, возвращение к истокам, к той Ларе, которую мы знали задолго до Angel of Darkness. Переосмысление в меру правильное: играть интересно, архитектура уровней стала продуманнее — по крайней мере, тупить по полчаса на каждом шагу не приходится. Но не в меру классическое: все эти прыжки и гробницы замучили до смерти, а головоломки и акробатика вчистую проигрывают **Prince of Persia: The Sands of Time** трехлетней давности. По сравнению с Принцем Лара слишком медленна и тяжела на подъем, она не знает, что такое замедление (а как бы оно пригодилось в сложных местах!) и имеет весьма смутные представления о том, что такое хороший сюжет. Но это все-таки Лара, и в такой хорошей форме мы не видели ее с 1997 года. Вернуться к ней после стольких лет разлуки приятно, но на долгие отношения рассчитывать не стоит.■

И вовсе я не торрррррмоззззззз...

В плане стабильности и скорости работы движок Tomb Raider: Legend оставляет не самое приятное впечатление. Получив в конце марта от «**Нового Диска**» специальную пресс-версию, мы, признаться, были несколько ошарашены: игра оказалась настолько тормозной и забагованной, что прохождение каждого уровня превращалось в сущий ад, а иногда вообще становилось невозможным. В финальной версии подобного безобразия уже не наблюдается, но оптимизация движка все равно оставляет желать лучшего — частота кадров порой падает до неприличных значений. Ну ладно, модель Лары и освещение действительно хороши, но все остальное-то сделано на четверочку с минусом? Откуда тогда такие аппетиты, а?

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Назначить ей свидание, пройти и быстро забыть. На долгую и счастливую семейную жизнь можно не надеяться — для этого Tomb Raider: Legend слишком коротка и малость старомодна.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★☆☆☆ 7.0

ГРАФИКА ★★★★★★★☆☆☆ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★☆☆☆ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★☆☆☆ 7.0

РЕЙТИНГ

7,0

COMMANDOS

STRIKE FORCE

Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Action

- **Издатель**
  Eidos Interactive
- **Разработчик**
  Pyro Studios
- **Издатель в России**
  Новый Диск
- **Похожесть**
  - Call of Duty
  - Серия Medal of Honor
- **Мультиплеер**
  Интернет, локальная сеть
- **Количество дисков**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.commandosstrikeforce.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

Буквально в позапрошлом номере журнала мы довольно подробно рассказывали о впечатлениях от предрелизной версии **Commandos: Strike Force** с шестью полноценными уровнями на борту. Уже тогда игра посеяла в наших умах подозрения, граничащие с паникой, ибо, судя по увиденному, разработчики из **Pyro Studios** вовсю трудились над очень простеньким экшеном, в котором от знаменитого тактического сериала остались лишь главные герои да общий графический стиль. Если кто помнит, в заключении мы еще выразили робкую надежду на то, что к релизу создатели исправят совсем уж вопиющие недочеты и выкатят-таки игру, достойную носить славное имя Commandos.

Увы, надежда эта умерла. Пусть и последней.

Возвращение

Если говорить без обиняков, то Commandos: Strike Force получилась эдакой бледноватой пародией на тот же **Call of Duty** или **Medal of Honor**, только с тремя главными героями. Веселые приключения коммандос начинаются во Франции, где они помогают тамошним партизанам пускать под откос фашистские поезда, продолжаются в заснеженной Норвегии и заканчиваются ни много ни мало на развалинах Сталинграда. Штатные сценаристы Pyro Studios, очевидно, хотели родить чертовски душевный и интригующий сюжет, однако их попытки провалились с громким треском — история о том, как тройка вояк на протяжении всей игры пытается вычислить таинственного предателя, скучна и невыразительна. А главгерои напоминают скорее актеров дешевого театра — Зеленый берет всех подозревает в измене, Шпион нагоняет таинственности на пустом месте, а Снайпер строит из себя спокойного пофигиста и за всю игру произносит от силы пять фраз.

Кроме того, Strike Force под завязку набита самыми жуткими штампами — в роли русского снайпера выступает седой дед в нахлобученной шапке-ушанке, а французские партизаны похожи на забитых таких интеллигентов в кепках. В итоге атмосфера игры больше всего напоминает какой-нибудь старый американский фильм про Вторую мировую войну.

Процесс истребления фашистов в Commandos: Strike Force на удивление прост. Почти вся игра состоит из каких-то нелепых ситуаций, которые превращают жестокое, казалось бы, сражение в легкую прогулку. К примеру, фрицы напрочь лишены слуха — и ничто не мешает спокойно придушить очередного фашиста, даже если он стоит рядом с напарником, который даже ухом не поведет, пока не посмотрит на вас в упор. Или вот Снайпер.

Удивительно, но, даже стреляя в упор, фрицы умудряются промахиваться.

Умирая, фашисты постоянно корчат страшные рожи и всячески изображают неземные муки.

Он таскает с собой пачку метательных ножей и может с их помощью на порядочном расстоянии отправлять на тот свет любого врага. При этом (только не смейтесь) совершенно не важно, куда этот самый нож попадет: бросьте кинжал фашисту в пятку — и тот мигом склеит ласты точно так же, как от прямого попадания в голову. Из-за таких вот несуразиц, коих в Strike Force очень много, вырезать всех врагов на уровне действительно очень просто.

При этом никто не заставляет вас ползать на брюхе, подкрадываясь к противникам тихой сапой. Почти все уровни в Strike Force можно успешно одолеть под дурные вопли охранных сирен, бегая наперевес с автоматом и банально расстреливая выскакивающих из-за углов злодеев меткими очередями. У нас тут, видите ли, царит полный бедлам — все оружие стреляет одинаково метко, а враги успешно дохнут от пары выстрелов. У вас же, понятно, внушительная шкала здоровья и куча аптечек, которые легко и просто эту самую шкалу восстанавливают. В итоге перебить даже пятьдесят фашистов за раз — дело совсем не сложное.

Впрочем, ради разнообразия можно сыграть в кошки-мышки с врагом, передвигаясь исключительно на карачках и используя фирменные трюки подопечных коммандос. Фокусы главгероев знакомы всем: Шпион умеет наряжаться во вражью форму и безнаказанно разгуливать на глазах наивных солдат (главное — не нарваться на офицера гестапо, который тут же разоблачит маскарад). Кроме того, наш рыцарь плаща и кинжала может без шума и пыли душить фрицев пачками и стрелять из пистолета с глушителем. Благодаря всем этим фирменным приемам Шпион, пожалуй, самый сильный персонаж в игре, и им одним, не напрягаясь, можно пройти любой уровень.

Невозмутимый Снайпер поворошиловски орудует снайперской же винтовкой, умеет швыряться ножами и в качестве бесплатного бонуса отлично переносит холод, благодаря чему может спокойно плавать в ледяной воде, где другие персонажи мигом погибают. Ну и последний герой шоу — Зеленый берет, который в игре почему-то без берета, отлично управляется с тяжелым вооружением и умеет стрелять по противнику, взяв в каждую руку по автомату.

Обратите внимание, что вы в любой момент можете вселиться в тело каждого из трех персонажей — в теории для успешного прохождения надо использовать фирменные трюки каждого из них. Но на деле куда проще взять под свой контроль одного спецназовца и, пока товарищи отсиживаются в безопасном месте, пройти уровень. Жаль, но в Strike Force особые умения главных героев просто не нужны — и без них игра пробегается бодро.

Трое в лодке

Задания особой оригинальностью не блещут. Все миссии в целом можно разделить на два типа — боевые и, скажем так, мирные. Мирные — это когда вам надо незаметно проникнуть в штаб, отключить сигнализацию и хлопнуть немецкого генерала, а на боевых заданиях необходимо, например, пять минут сдерживать наступающих со всех сторон фрицев.

Активные боевые действия напоминают бунт больных в сумасшедшем доме. Кругом форменный кавардак: союзные войска, демонстрируя редкостную дебильность, пачками отбывают на тот свет, враги, размахивая винтовками, вылетают из каждого переулка и охотно подставляются под пули, а вам только и остается, что бегать кругами, пытаясь в одиночку сдержать наступление и прикрыть три-четыре важных объекта одновременно.

Но миссии все равно проходятся легко, и сложности могут возникнуть только с поиском нужных целей, ибо дизайн уровней Strike Force несколько странный — можно часами кружить вокруг железнодорожной станции в безуспешной попытке найти вход, тщательно замаскированный разработчиками.

Вообще, Strike Force до краев наполнена глупостями и нестыковками. Почему-то ни ваши союзники, ни мирные жители не гибнут от шальных пуль и не травятся газом, если в них запустить ядовитую гранату. Персонажи-статисты часами таскают одни и те же ящики или самозабвенно молотят по трубе, даже не помышляя заняться чем-нибудь более осмысленным. Добавьте сюда то, что тушки убитых злодеев за несколько секунд растворяются в астрале — и вам станет понятно, почему играть в Strike Force можно, но как-то без восторга.

И с такой вот толпой идиотов разобраться легко и просто.

Беда в том, что на протяжении всей игры неотступно преследует ощущение, будто перед нами разыгрывается какое-то скверное представление про супергероев — подопечные одной левой выносят несколько десятков злодеев, а те, в свою очередь, всячески строят из себя круглых идиотов и радостно подставляются под пули. И даже ролики, которые постоянно крутятся между миссиями, до краев полны дешевого пафоса, а фашисты в них выглядят смешно и глупо, как на агитплакатах времен Второй мировой.

Графически Commandos: Strike Force выглядит жалко. Мутные текстуры, низкая детализация уровней и нулевая интерактивность недвусмысленно дают понять, что игра изначально затачивалась под возможности консолей нынешнего поколения. С другой стороны, Strike Force легко бегает даже на очень средних машинах — хоть маленький, но плюс.

■ ■ ■

Подводя черту, надо сказать, что наши прогнозы сбылись. Гражданам из Pyro Studios не удалось воссоздать блистательный геймплей Commandos в новой ипостаси. Вместо щекочущих нервы диверсионных операций мы получили пачку примитивных уровней, пройти которые сможет даже младенец. Вся беда Strike Force именно в простоте исполнения: фашисты, не реагирующие на звуки, аптечки, в изобилии разбросанные на уровнях, туповатый AI, оружие, стреляющее совершенно одинаково. Увы, но тут все до того легко, что в сон клонит.

Вам хочется ядерного экшена? Лучше еще разок пройти **Call of Duty 2**. Душа жаждет тайных операций и сложносочиненных тактик? Тогда к вашим услугам **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**. Браться за Commandos: Strike Force можно только в том случае, если вы законченный фанат Шпиона, Снайпера и Зеленого берета или если хотите насладиться отменной музыкой в исполнении симфонического оркестра Братиславы. Что-что, а она тут удалась. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Увы, но о старых добрых «Коммандос» в Strike Force напоминает лишь троица знакомых героев. В остальном — средней руки шутер с чудовищно примитивным геймплеем и не шибко выразительной графикой.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ
6,5

REFUZE

АТАКА БРАКА

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Shooter/Puzzle

- Издатель: ИДДК
- Разработчик: Мультисофт
- Похожесть: Army Men
- Мультиплеер: Нет
- Количество дисков: Один CD
- Сайт игры: http://refuse.iddk.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Все мы в детстве любили ломать игрушки. Ребенок, который не разбирает машинки, не отвинчивает головы куклам и не поджигает пластмассовых солдатиков, выглядит как минимум подозрительно. К сожалению, родители редко относятся с пониманием к таким деструктивным развлечениям и пресекают подобные забавы в меру своей фантазии — внушением, ремнем или демократичной постановкой в угол. А наиболее зловредные «предки» еще и борются с творческим беспорядком в детской комнате.

Ну что, уже накатила ностальгия по ушедшему детству? Накатила-накатила, не стыдитесь. Хотите, как в старые добрые времена, вывалить все игрушки из ящика, перевернуть комнату вверх дном и устроить пластмассовый армагеддон? Никаких проблем! Отечественная компания «**Мультисофт**» готова подарить вам такую возможность с помощью веселой и очень симпатичной игры «**REFUZE. АТАКА БРАКА**».

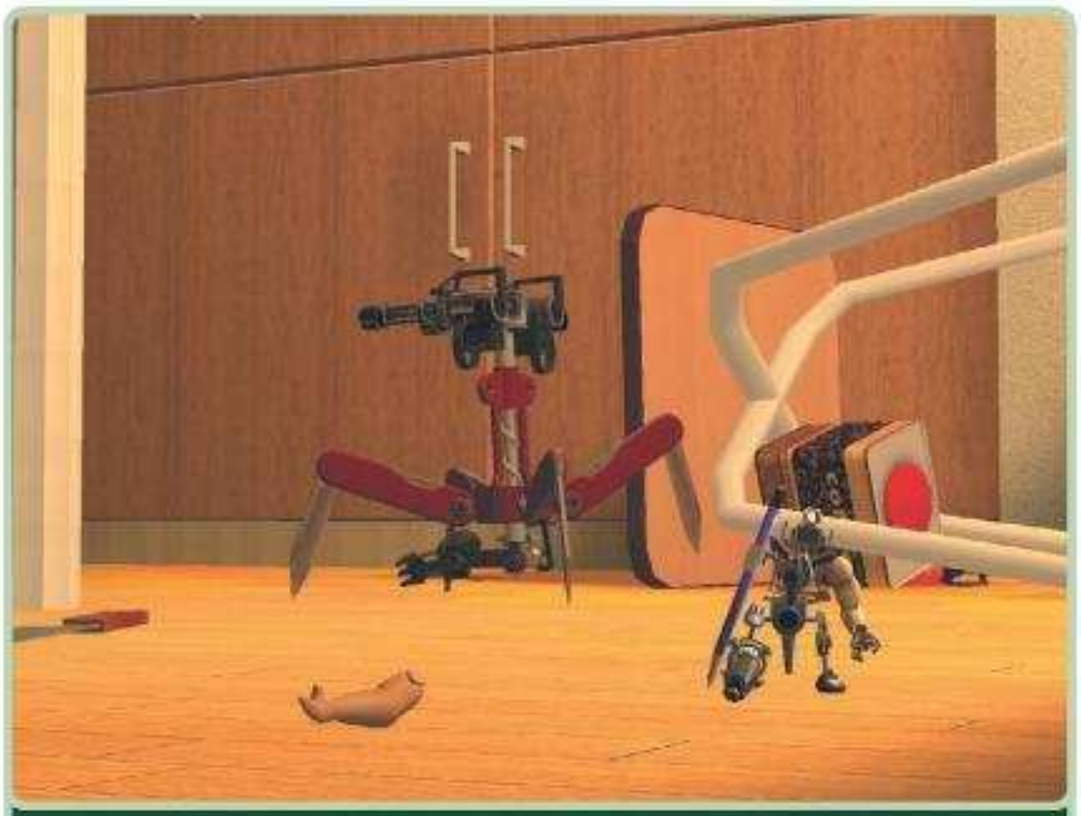
Микротерминаторы

Несчастливые дни бывают не только у людей, но и у игрушек. Главные герои «Атаки брака» — разведчик, штурмовик и снайпер — попали в самый настоящий переплет. Коробку с ними доставили в миловидный двухэтажный коттедж, но вместо заботливых хозяев пластмассовая троица встретилась с целой армией бракованных и весьма агрессивных игрушечных роботов, оккупировавших весь дом.

Чудом уйдя от преследования, пластиковые спецназовцы спасаются в кладовке и держат совет — что делать дальше? Механические уродцы явно что-то замышляют, поэтому надо выяснить их планы, по пути отправив в утиль как можно большее их число. И пусть в нашем отряде всего три человечка, зато каждый вооружен до зубов и смертельно опасен. Штурмовик несет экзотический пулемет с подствольным гранатометом. Разведчик щеголяет пистолетом и арбалетом с обычными и разрывными стрелами, плюс у него есть «кошка», которая позволяет забраться практически в любое место в комнате. Самый скромный арсенал у девчушки-снайпера, которая изначально обладает лишь винтовкой с оптическим прицелом. По ходу игры нашим героям будет попадаться и более мощное оружие — мины, базука, ракетница и совершенно чумовая рикошетная винтовка. Так что веселье предстоит еще то!

Игрок в «Атаке брака» управляет одним из трех персонажей; при этом остальные соратники чутко слушаются его приказов. Но ожидать от героев осмысленных действий не стоит — сами себе по себе они могут запросто заблудиться в трех кубиках или оперативно расстрелять весь боезапас.

Ну что, жанр игры вроде бы ясен — перед нами тактический шутер с игрушечным уклоном. А вот и дудки! «Атака брака» далеко не так проста и прямолинейна, как может показаться на первый взгляд. Каждая комната — ванная, гостиная, кладовка, кухня, детская — это не просто уровень, напичканный веселыми декорациями и свихнувшимися роботами, а самая настоящая головоломка. Как добраться до двери? Как сложить лестницу, ведущую на второй этаж? Что произойдет, если включить электроплиту? Куда ведет потайной ход за розеткой? Как проникнуть в секретный бункер роботов под кроватью? Куда направиться из



Босс-робопаук. Собран из перочинных ножиков и штопора. Стиляга!

Танки?! Нашли чем напугать — у нас грамотно выбранная позиция и гранатомет с огромным боезапасом.

Подоконник под контролем! Можно начинать атаку на шкаф и кровать.

Девочка-снайпер — самый бесполезный юнит в игре. Зато самый симпатичный.

кухни — на второй этаж или в гостиную? Эти и многие другие задачки приятно разнообразят геймплей и не дают заскучать. Более того, каждую комнату можно пройти несколькими способами, благодаря чему сама игра приобретает пусть небольшую, но все же реиграбельность.

Тем не менее есть все основания сомневаться, что кто-либо решит проходить «Атаку брака» более одного раза. Увы, создателям не до конца удалось выжать соки из оригинальной идеи и необычного сеттинга. Игровой процесс излишне однообразен, а большинство миссий сводится к двум девизам: «убей их всех» и «обыщи каждый закоулок в этой комнате». Еще больше разочаровывает малое количество вражеских «терминаторов». Нет, внешность у них разная (в игре есть сложная система генерации противников из множества деталей), но на самом деле все они делятся на три разновидности: снайперы, пулеметчики и гранатометчики. Ну и плюс танки да редкие боссы вроде летающей робокукушки или удачной пародии на киберпаука из легендарного **DOOM**.

Вторым заметным недостатком «Атаки брака» является примитивный искусственный интеллект, огрехи которого авторы игры компенсировали самым простым способом — врагов *очень много*. Но и это не помогает: иногда уродцы метко лупят из пулемета почти через всю комнату, а иногда не замечают игрока, зашедшего сбоку на расстояние пары десятков сантиметров. Не побрезговали дизайнеры игры и пошлым респауном, в результате чего в некоторых миссиях самозарождение роботов из воздуха можно наблюдать собственными глазами. А мы-то думали, что подобная безвкусица — дела давно минувших дней.

Еще одна дырка в геймплее — баланс, точнее, его отсутствие. К примеру, почти все миссии можно пройти одним лишь разведчиком, и единственное, что удерживает от этого, — нехватка боеприпасов на высоких уровнях сложности. Судите сами: арбалет стреляет невероятно точно по идеально прямой траектории, что позволяет эффективно использовать его вместо снайперской винтовки. Ну а разрывные стрелы превращают этого малыша еще и в самый настоящий гранатомет. Добавьте сюда уникальную возможность разведчика забраться в самое недоступное место на карте (например, на антресоли или книжные полки), и вы поймете, что даже инопланетный Хищник из одноименного фильма — жалкий щенок в сравнении с этим пластмассовым «монстром».

К счастью, описанные недостатки неплохо компенсируются продуманным и нарядным дизайном уровней. Сразу видно, что с фантазией и чувством стиля у ребят из «Мультисофт» все в порядке. Детская комната с железной дорогой, аэродромом и секретным штабом; спальня с суперпушкой и кукушкой-бомбардировщиком; ракета, запрятанная в развалинах игрушечных домиков и подключенная к захваченному персональному компьютеру, — каждый новый уровень все больше и больше разжигает здоровое любопытство. Единственный серьезный упрек дизайнерам — недостаточная интерактивность игрового окружения.

Графический движок «Атаки брака» не сразит вас наповал невиданными красотами, однако нельзя не признать, что художники с умом распорядились его возможностями. Да, освещение примитивное, текстуры грубоваты, а моделям не помешали бы дополнительные полигоны, но финальная картинка выглядит вполне неплохо — яркая и сочная, полностью соответствует несерьезному стилю игры. Физика в «Атаке брака» тоже игрушечная, что, впрочем, не мешает разносить роботов на части выстрелом из гранатомета или с ювелирной точностью отстреливать им головы и конечности. К слову, потерять ногу или руку могут и ваши бойцы. В таком случае надо обязательно найти недостающую часть тела и приклеить ее при помощи клея, тюбики с которым можно обнаружить в любой комнате.

Для сиквела, если таковой планируется, хотелось бы «заказать» в первую очередь красочные спецэффекты и плавную анимацию. Не помешало бы более серьезно отнестись и к озвучке игры — на данный момент претензий нет только к актеру, сыгравшему разведчика, тогда как девушка, подарившая голос большеглазой снайперше, откровенно схалтурила. Расстраивает и однообразный саундтрек — мелодии можно пересчитать по пальцам.

■ ■ ■

Под занавес хотим задать один очень важный вопрос — на кого, собственно, рассчитана эта пусть и не лишенная недостатков, но добротная и на удивление оригинальная игра? Если судить по графике и стилистике, создается впечатление, что целевая аудитория «Атаки брака» — дети от шести и до десяти лет. Действительно, малыши от одного вида игры приходят в полный восторг — мы проверяли. Но вот дальше этого дело не идет, ибо задачки на сообразительность тут далеко не тривиальны, сражения требуют неплохой реакции, ну а окончательно запутывает детей необходимость переключаться между персонажами. С другой стороны, тинейджерам и взрослым игрокам «Атака брака» способна показаться излишне простой и примитивной. Может быть, все-таки не стоило пытаться угодить сразу всем?

Как бы то ни было, первый экшен-блин «Мультисофта» следует признать вполне съедобным и питательным. Мы от всей души желаем разработчикам не останавливаться на достигнутом и порадовать нас в скором времени продолжением «Атаки брака» на красочном и технологичном движке, с лучшим звуком и еще большими игровыми возможностями. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Оригинальная игра с интересной вселенной и множеством приятных мелочей. Жаль только, что разработчикам не хватило опыта для того, чтобы использовать ее потенциал «на полную катушку».

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,5

TYCOON CITY

NEW YORK

Александр Кузьменко

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Экономический симулятор

- **Издатель**
  Atari
- **Разработчик**
  Deep Red Games
- **Похожесть**
  Серия SimCity
- **Мультиплеер**
  Нет
- **Количество дисков**
  Один CD
- **Сайт игры**
  www.atari.com/tycooncity

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,8 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

Нью-Йорк это Трамп-тауэр, Эмпайр-стейт-билдинг и Сентрал-парк. Это Сохо, Бруклин и Гарлем. Это Бродвей, Пятая Авеню и Уолл-стрит. Это Энди Уорхолл, Джон Леннон и Рудольф Джулиани. Это желтые такси, индийские рестораны и метро-с-неграми. Это джаз, диско и гангста-рэп (Ист-Сайд, йоу!). Это, кстати, и штаб-квартира ООН...

А еще Нью-Йорк — это город с удивительным *биением жизни*. Более харизматичного и по-своему великолепного мегаполиса нет во всех немаленьких Соединенных Штатах Америки. Да какой там: *такого* города попросту нет больше нигде. Побывав там всего один раз в жизни (да и то — смешно сказать — только девять часов и проездом с E3), я, как говорят американцы, left my heart there. То есть, натурально, оставил там свое сердце. Это удивительный город, уникальный и совершенно неповторимый. И если вы когда-нибудь там будете, то поверьте — вы либо всей душой его полюбите, либо возненавидите люто и бесповоротно. Третьего, как всегда, не дано...

Как бы то ни было — если вы относитесь (или, как минимум, хотите относиться) к первой категории граждан, то сегодня у нас есть для вас большой и приятный сюрприз от компании **Atari**...

Нью-Йорк, Нью-Йорк...

...а именно: ультимативный симулятор этого города, самая, наверное, достойная градостроительно-экономическая стратегия со времен **Sim City 4** — **Tycoon City: New York**.

Хотя, чтобы потом не было недопониманий, сразу сделаем одну серьезную оговорку. Tycoon City — игра, что называется, для «широкого круга пользователей». В ней абсолютно нет хардкорности, присущей экономическим симуляторам, нет микроменеджмента (вернее есть, но, право, в таком куцем виде), нет непредвиденных событий типа наводнений или извержений вулканов. Нет займов, долгов и акций, нет дорожных пробок, нет забастовок и ограблений, нет менеджмента персонала, да и самого персонала, по правде сказать, тоже нет... А что тогда есть? О-о-о!..

Во-первых и в-главных, в Tycoon City есть *атмосфера*. Атмосфера большого, но меж тем дико уютного мегаполиса, которая передается при помощи двух простых вещей: шустрого графического движка и невероятно живых звуков. А во-вторых, поистине впечатляет масштаб игры. Всего одним движением колесика мышки вы можете подняться на высоту двухсотэтажного небоскреба, а еще через секунду — спуститься к самому асфальту и разглядывать уличное меню возле входа в какое-нибудь кафе, а также слушать «базарный шум» человеческой речи, бесконечное автомобильное бибиканье и стук каблуков. Звук в Tycoon City поистине великолепен, и может быть, именно поэтому в игре практически нет музыки.

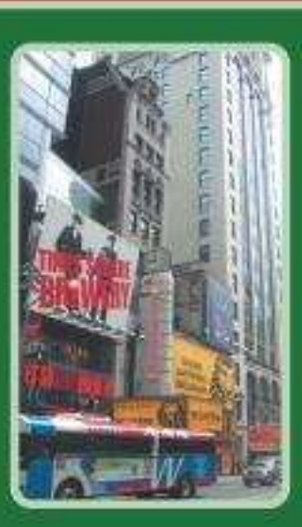
Теперь, собственно, геймплей. Наша главная и единственная цель очевидна — стать в большом городе большим человеком с большими деньгами. С самого начала в нашем распоряжении есть несколько частично застроенных районов Нью-Йорка, с десяток типов зданий и худой банковский счет.

Способ добычи денег — прост до смешного. На счет раз — строим здание (магазин/кафе/ночной клуб/офисный центр и т.п.). На счет два — проводим ему облагораживающий апгрейд. И на счет три... забываем об этом здании навсегда, так как отныне оно не требует ни ремон-

Всевозможные парады и шествия собирают на улицы тысячи людей и обогащают наши закрома сотней-другой тысяч у.е.

Исторические достопримечательности можно использовать только по очевидному назначению: приманивать туристов.

Город желтого дьявола



В 1626-м на восточном побережье Северной Америки происходит поистине историческое событие. Питер Минуит, предводитель и губернатор одной маленькой колонии европейских поселенцев, за бутылку рома и несколько связок стеклянных бус покупает у местных индейцев остров Манхэттен. Собственно, именно этот момент принято считать датой основания Нью-Йорка.

Хотя, по правде сказать, изначально этот город назывался Нью-Амстердам и находился в подданстве голландской короны, ну а Нью-Йорком он стал только в 1664 году, после того как Манхэттен захватили англичане.

За свою недолгую (по меркам некоторых европейских городов 380 лет это так, детский возраст) историю в Нью-Йорке тем не менее произошла масса интересных событий. Так, например, в 1784 году, после войны за независимость, Нью-Йорк стал первой столицей молодого государства Соединенные Штаты Америки. А в 1863 году — во время другой войны, на этот раз гражданской, город стал уже столицей всеамериканской анархии. 11 июля десятки тысяч разъяренных ирландцев вышли на улицы города и в течение трех дней жгли барские усадьбы, линчевали негров и творили всякое беспорядочное зло (кстати, по поводу тех событий четыре года назад Мартин Скорцезе снял замечательный фильм «Банды Нью-Йорка»). Далее — в 1929 году на Уолл-стрит начинается паника после тотального биржевого краха. Маклеры и брокеры в массовом порядке выбрасываются из окон, а котировки акций в течение нескольких часов падают в несколько раз. Как итог — всемирный экономический кризис. Ну и, наконец, 11 сентября 2001 года в Нью-Йорке происходит сами знаете что...

Вот, кстати, еще интересный факт: за всю свою богатую историю Нью-Йорк успел получить массу всевозможных «народных имен». Его называли и «гордом желтого дьявола», и «ирландской дырой», однако сегодня сами ньюйоркцы (а заодно с ними и остальные американцы) называют свой город не иначе как Big Apple, то есть «Большое яблоко». История происхождения этого прозвища корнями уходит аж к началу тридцатых годов прошлого века. Именно тогда в Нью-Йорк со всей страны в массовом порядке съезжались джазмены — люди по большей своей части черные, а потому не сказать чтобы богатые. Так вот в их среде была популярна фраза: «На дереве растет много разных яблок, но если ты играешь в Нью-Йорке, то считай, что уже сорвал самое большое».

та, ни персонала, ни каких бы то ни было других дополнительных вложений. Но зато — приносит прибыль. Всегда.

Конечно, если вы построили, скажем, зоомагазин, а где-то через дорогу есть еще один точно такой же — это не принесет огромных барышей ни вам, ни его владельцу, однако какие-то небольшие деньги все равно будут капать. Впрочем, чтобы избежать подобных ситуаций, в Tycoon City предусмотрена гибкая система всевозможных фильтров, при помощи которых можно легко определить будущую рентабельность. Ну а кроме того — при открытии новых районов игра будет давать вам очевидные подсказки и объяснять, что вряд ли кому-нибудь в Гарлеме потребуется пафосный бутик Lacoste, а жители Сохо едва ли одобрят строительство народной бигмачечной.

Также кроме денег вашей второй валютой будут и так называемые «очки апгрейдов», которые выдаются очень редко, а расходуются в считанные секунды. Эти самые очки — ключ к успеху любого бизнеса. Их можно тратить на улучшение уже построенных зданий: покупать красивые вывески, выставлять прилавки с товарами или лепить на крышу огромные неоновые рекламы.

Теперь немного деталей. У каждого из возводимых вами зданий есть несколько важных параметров. Первый — «зона действия». Чем она шире тем, понятно, больше потенциальных клиентов сможет отхватить то или иное заведение. Повесьте несколько неоновых вывесок, наймите девушку, раздающую купоны на скидки, или человека-сэндвича с рекламной вывеской на могучей на груди — и люди к вам потянутся. Далее — внешний вид. Ньюйоркцы, известные ценители всего прекрасного, вряд ли зайдут в ресторан, у входа в который не стоят кадки с персиковыми деревьями и в котором не играет виолончелист-француз. И, наконец, третий важный параметр — качество сервиса. Понятно, что если ваш бутик модной одежды завешен рекламой, обставлен искусственными газонами и украшен праздничными лампочками, то в него придет много народу. Но они вряд ли вернутся, если вы не поставите у витрины простую деревянную лавочку для отдыха после бурного шоппинга.

Чтобы как-то разнообразить процесс строительства, в основном режиме игры вам время от времени будут предлагать всевозможные задания, миссии и «челленджи». Скажем, в короткий срок в два раза повысить рейтинг всех своих ночных клубов или, например, до определенной даты урбанизировать 80% улиц по маршруту шествия парада в честь Дня Всех Святых. В случае успешного выполнения заданий на ваш счет будут капать премиальные «достопримечательные» очки. Их можно тратить на украшение города всевозможными историческими зданиями (Трамп-тауэр, Эмпайр-стейт — ну вы поняли), парками и музеями.

Собственно, общая механика игры — проста до слез. Однако если первые районы застраиваются относительно просто, а миссии проходятся сравнительно легко, то со временем конкуренты начнут поднимать головы и здорово осложнять жизнь. После того как счет личного капитала пойдет на миллионы долларов, вам предстоит медленно и мучительно вытеснять негодяев с рынка. Втридорога скупать их предприятия только ради ценного земельного участка под новую застройку, выполнять все без исключения «побочные» миссии для накопления ценных апгрейд-очков, удовлетворять самые безумные желания горожан, ну и так далее.

Впрочем, если вы не хотите наживать себе подобный геморрой, но тем не менее все-таки искренне желаете построить Нью-Йорк своей мечты, то в игре предусмотрен полностью настраиваемый «режим песочницы». Практически пустые районы, отсутствие каких бы то ни было конкурентов (при желании их, впрочем, можно и оставить), а также полная свобода градостроительного творчества. Короче — мечта Лужкова.

■ ■ ■

И последнее. В названии игры кроется одно интересное наблюдение: Tycoon City: New York это игра посвященная, понятно, Нью-Йорку. Если в плане продаж у нее все пойдет хорошо, то не исключено, что в ближайшее время мы с вами увидим целый выводок Tycoon City-игр. На форумах уже циркулируют слухи о неком таинственном **Tycoon City: London**, а там — чем черт не шутит, может быть, весьма вероятны и Tycoon City: Tokyo, Tycoon City: Paris и даже Tycoon City: Сыктывкар. В общем, как бы то ни было, «**Игромания**» будет держать вас в курсе событий, а пока — всем начинающим градоначальникам мы советуем обратить самое пристальное внимание на эту игру. По крайней мере, в ближайший год ничего подобного точно не предвидится. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

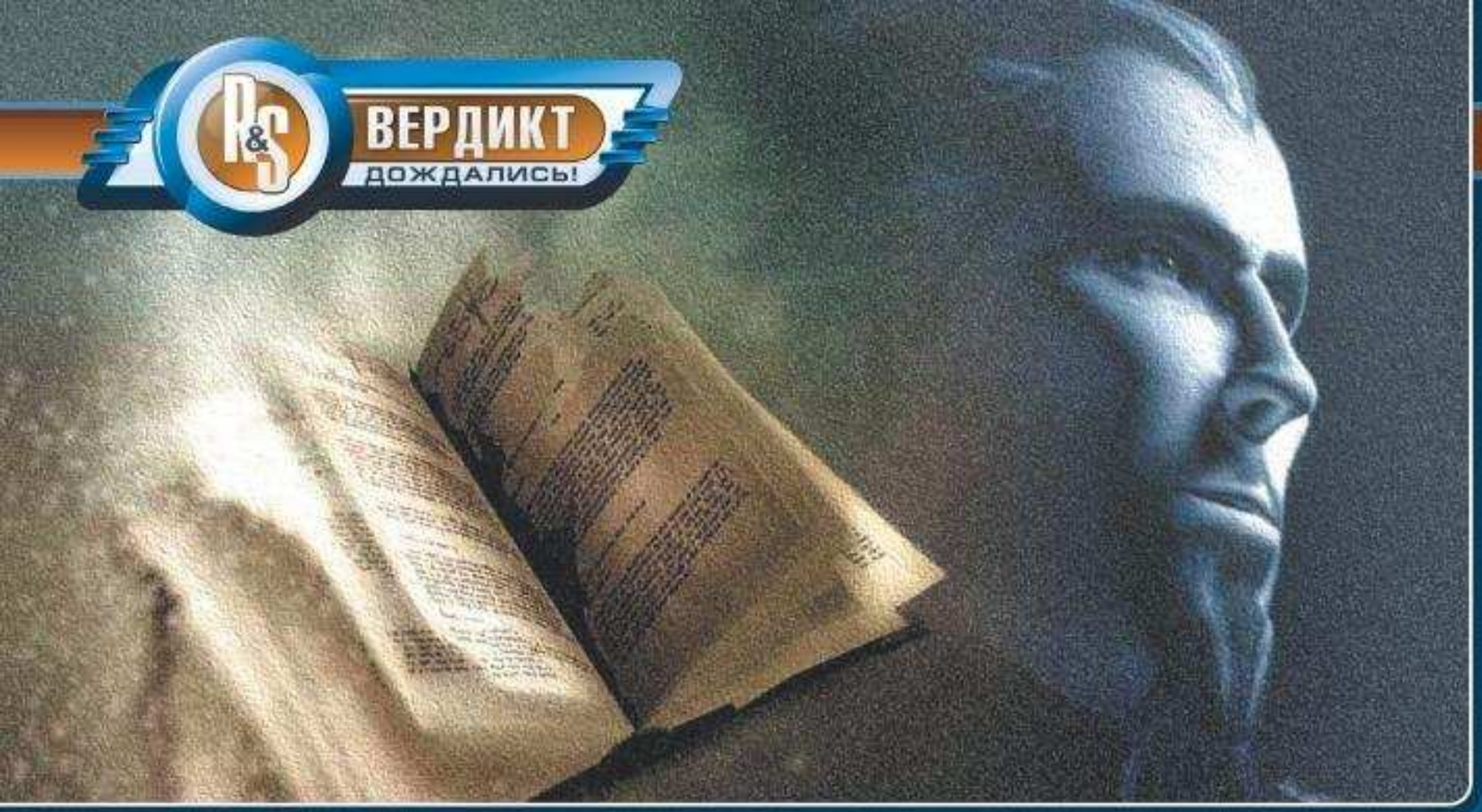
Забудьте о микроменеджменте, дорожных пробках, стихийных бедствиях и тому подобных ужасах градостроительных симуляторов. Расслабьтесь, запаситесь временем и с легкой душой приступайте к строительству Нью-Йорка своей мечты в этой простой, но такой глубокой игре.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

7,5

"ИГРОМАНИИ"



ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

KEEPSAKE

ТАЙНА ДОЛИНЫ ДРАКОНОВ

Светлана Карачарова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

- **Издатель**
  The Adventure Company
- **Разработчик**
  Wicked Studios
- **Издатель в России**
  Акелла
- **Похожесть**
  - The Longest Journey
  - The Neverhood
  - Syberia
  - Серия Myst
- **Мультиплеер**
  Нет
- **Количество дисков**
  Один CD
- **Сайт игры**
  http://wickedstudios.com/keepsake

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

Electronic Arts здорово прогадала, ограничившись в «играизациях» многотомника о Гарри Поттере одними лишь аркадами. Там, конечно, есть и толпы дементоров, и Expecto Patronum, да и вообще все школьники и домохозяйки кричат «ура!» и в воздух шапочки бросают. Ясное дело, более-менее приличный шутер из такого материала слепить сложно (да и вряд ли нужно), но почему бы не сделать что-нибудь в более серьезном жанре — скажем, RPG или там квест? Хорошо, насчет ролевой игры вопрос спорный — фанаты будут до предела возмущены возможностью превратить Поттера в качка-идиота, а Рона, напротив, в интеллектуального словоблуда. Но вот квест!

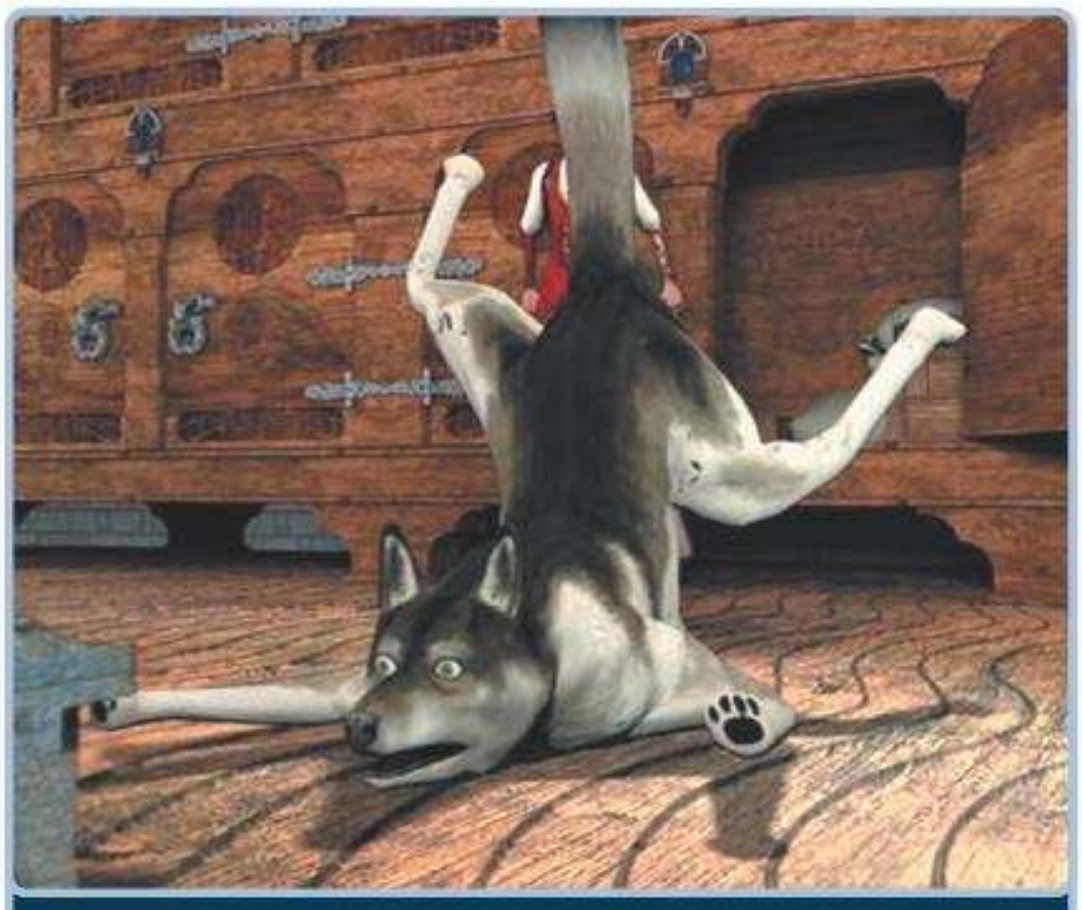
Побродить по коридорам Хогвартса, поломать голову над загадками «для лиц старше пяти лет», самостоятельно разобраться в какой-то истории, узнать что-то новое — почему нет? Терпите, товарищи «старше пяти», и играйте в другие игры. В какие? А вот хотя бы в **Keepsake**. Магическая школа — есть, интрига — захватывает, персонажи — весьма загадочные, графика — вполне на уровне.

Волшебное первое сентября

Лирическое отступление, оно же предыстория. Жили-были две подружки, одну звали Лидия, другую — Селеста. В один прекрасный день отец Селесты получил место директора магической школы, и подружкам пришлось расстаться. Как это обычно и бывает в детстве, девочки скрепляют свою дружбу взаимными подарками — Селеста дарит Лидии медальон, ответный презент Лидии — кукла-арлекин. Прочитанный при этом «магический ритуал» дружбы хоть и выглядит смешно и наивно, но что-то там такое задевает в «высших слоях магии».

Через восемь лет Лидия наконец начинает обучение в магической школе (странно, директор — папочка лучшей подруги, и никакого блата), прибывает к дверям вожделенного вуза, и тут начинаются странности. На условленном месте встречи Селесты нет, кругом пустота и тишина, ворота закрыты. Немного покричав и поаукав для приличия, Лидия принимает судьбоносное решение проникнуть в школу самостоятельно. Полминуты пошуровав с простенькой головоломкой, открываем двери и входим в холл — чтобы в очередной раз убедиться, что дело однозначно нечисто: в холле пусто. Может быть, все на лекциях? Или в столовой? Странно. Постойте, а что это за шум там, справа? Попробуем разобраться...

Дальнейшее развитие сюжета достаточно предсказуемо: на всем его протяжении мы будем пытаться понять, куда же запропастились обитатели школы. Через некоторое время найдется куколка-арлекин, и Лидию начнут посещать странные видения



Познакомьтесь, это Зак. Дракон.

Пока мы на пару с Лидией бегаем по балконам и любуемся окрестностями, Зак лежит в углу, закрыв морду лапами. Боится.

Говорила же мама: аккуратней с заколдованными предметами!

о Селесте и ее отце Натаниэле. Но первым делом мы получим попутчика — маленького симпатичного волчару, который, оказывается, и не волчара вовсе, а дракон, опоенный каким-то неведомым зельем. Чудной дракон в волчьей шкуре ужасающе труслив и боится высоты (первый полет был неудачным — бывает), но зато время от времени берет на себя обязанности гида и рассказывает, что скрывается за очередной дверью и к чему здесь все эти непонятные механизмы, коих в игре предостаточно. Но все-таки ведет он себя иногда более чем странно, и все эти недомолвки, резкая смена темы разговора и прочая так отчетливо пахнут тайной, что иногда хочется бросить все и устроить зверюге форменный допрос. Но, к сожалению, подобной возможности нет, поэтому приходится набраться терпения и неспешно топать по сюжету.

Неспешно — это даже мягко сказано, по сюжету мы ползем, скорее, со скоростью перепившей черепахи. Виной тому, в первую очередь, невероятное, просто безумное количество локаций. Коридоры, комнатки, переходы, залы, лестницы, мостики, балкончики — здесь запросто можно заблудиться; я уже молчу про подвал, в катакомбах которого сам черт ногу сломит. Очень любезно было со стороны разработчиков внять воплям потерявшихся игроков и таки выпустить к игре патч, добавляющий карту, — без нее здесь сможет ориентироваться только человек с абсолютным пространственным мышлением, либо тот, кто не поленится зарисовать себе план от руки.

С одной стороны, несчетное количество локаций и тщательная отрисовка оных — неоспоримый плюс, замечательно создающий атмосферу *действительно огромного* и величественного здания. С другой — 90% всех этих локаций не несут ровно никакой смысловой нагрузки. Помните, в **The Neverhood** был такой длинный-предлинный коридор, абсолютно пустой, в конце которого (переходов так через тридцать) лежала одинокая кассета? Но если там это была шутка юмора, то в **Keepsake** это уже неотложное правило. Приготовьтесь к тому, что возникающие время от времени в совершенно разных углах здания важные предметы заставят понервничать и поругать разработчиков нехорошими словами. В очередной раз оставляя за спиной вереницу залов и переходов, поневоле ловишь себя на мысли — да провались она, вся эта красота, пропадом...

Дай руку мне, дитя мое

Навесив на игрока обязанность самостоятельно разбираться в хитросплетениях локаций, в остальном разработчики упростили жизнь до неприличия. Предметов в игре не то что немного, а откровенно мало, производить хитрые манипуляции в инвентаре не нужно; от вас требуется только совершить марафонский забег по зданию и добыть необходимую вещь, а уж потом в активной точке заботливые триггеры сами все применят так, как нужно. Мало того — в любой момент игры нам доступна подсказка. Если по плану сейчас необходимо найти книгу, значит, вам заботливо покажут, где она лежит и как выглядит. И не пытайтесь в этот момент просить подсказку по механизму, с которым бьетесь уже час: папа сказал, нужна книга, значит, идем за книгой.

Подсказки по головоломкам дадут нашей лени еще одну порцию мартини — на первый раз вам объяснят, что это за механизм такой и зачем он тут стоит, вторая подсказка растолкует принцип решения, третья — сделает за вас примерно половину работы, четвертая — угадайте, что сделает четвертая подсказка? Да, именно так. Все. И почти всегда.

Впрочем, к несомненным плюсам игры можно отнести хороший баланс загадок — сначала они не слишком сложные и собственными усилиями решаются за пять-десять минут, но уже к середине игры больше напоминают незабвенный **Myst**. В основном загадки механические, хотя встречаются и мини-игры, и логические головоломки. Изредка задачки не совсем соответствуют антуражу — ну скажите, пожалуйста, зачем было прикручивать к двери пазл, когда по описанию в закрытую комнату студенты попадали после освоения определенного раздела магии? Зато после запуска некоторых механизмов просто дух захватывает от картины оживающей школы, и хочется немедленно выпятить грудь колесом, свысока поглядеть на кого-нибудь и гордо усмехнуться. Разумеется, если это все — дело ваших рук, а не пресловутой четвертой подсказки.

Главным проколом разработчиков стала странная, мягко говоря, озвучка. У игры вполне себе неплохой саундтрек, который вдруг ни с того ни с сего появляется в некоторых комнатах, приятно грея уставшее от скрипа дверей, чик-чирика окрестных птичек и прочего шума ухо. Таким способом можно подчеркнуть красоту и уникальность определенных помещений, но после прекрасных мелодий попадать в мертвую тишину коридора как-то неуютно. Ко всему прочему, в интерфейсе за управление уровнем звука отвечает одна-единственная настройка, которая регулирует все сразу — и громкость голосов персонажей, и шумы, и музыкальный фон. В результате приходится выставлять ползунок где-то посередине — иначе можно запросто оглохнуть от звука голоса внезапно заговорившего в полной тишине персонажа.

К таким же непонятным странностям отнесем возможность сделать лишь одно сохранение игры. То есть «запоминаться» вы можете где угодно и сколько угодно — но в единственный слот. Почему?

■ ■ ■

Как ни удивительно, но Keepsake затягивает. Атмосфера «настоящей магической школы» выдержана на все пять, а одноцветные ролики, выполненные как видения главной героини, добавляют игре немного детской наивности и мистики одновременно.

Можно было бы долго и вдумчиво ругаться на «опопсение жанра» и рассусоливать на тему «вот десять лет назад это был хардкор, а сейчас просто сопли», но... Есть своя прелесть в том, что нас не заставляют делать механические, в общем-то, действия (взять ключи в руку — подойти к двери — применить на дверь); что же касается подсказок — воля ваша, можете не пользоваться ими и дойти до всего самостоятельно; а если нет желания долго ломать голову — возьмите парочку, этого вполне достаточно.

В конце концов, вспомнив все, что выливалось на нашу голову из бездонной бочки под названием **The Adventure Company**, можно с уверенностью сказать: это далеко не худший вариант. Еще бы чуть-чуть — и можно было бы смело рекомендовать. А пока — просто неплохо. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Самое необычное первое сентября — без директора, преподавателей и лекций. Зато в школе магии, в компании с драконом и очень неплохим для квеста геймплеем.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ
7,5
"ИГРОМАНИИ"

TOCA RACE DRIVER 3

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Автосимулятор

- **Издатель**
  Codemasters
- **Разработчик**
  Codemasters
- **Издатель в России**
  Бука
- **Похожесть**
  Серия ToCA Race Driver
- **Мультиплеер**
  Интернет, локальная сеть
- **Количество дисков**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3,2 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

Наиболее уязвимое место любого гоночного симулятора — монотонность. Красивая графика, невероятная аутентичность, внимание к мелочам — все эти бастионы рано или поздно сдаются под натиском банальной скуки. Кто-то может отмотать тысячу кругов без единого позыва на зевоту? Примите наши поздравления, а заодно и бесплатный совет — при первой же возможности сходить на консультацию к психиатру.

Хотя стоп! Можно обойтись и без вмешательства врачей, ведь в этом году фармацевтами **Codemasters** создана уникальная вакцина от гоночного однообразия — симулятор **ToCA Race Driver 3**.

Дайте две!

Для затравки риторический вопрос: что может быть лучше хорошего гоночного симулятора? Верно — только два хороших гоночных симулятора! Или три. Или даже четыре...

Неужели все так просто? Ведь многочисленные примеры из игровой индустрии убедительно доказывают, что количество не только не перерастает в качество, но и зачастую хоронит под собой все то разумное, доброе и вечное, что было в начале. Но, поверьте, бывают и исключения.

Начнем с голых фактов. Первая **ToCA Race Driver**, как известно, представляла собой достаточно заурядный симулятор класса GT, не лишенный, впрочем, некоторых оригинальных идей — например, увлекательного режима карьеры с собственным сюжетом. Но меньше чем за пять лет серия совершила просто чудовищный шаг вперед, объединив под одной крышей аж три с половиной десятка гоночных дисциплин. Читайте по губам — не чемпионатов, а именно *дисциплин*. Обожаете GT? Получите и распишитесь. Любите формульные гонки? Никаких проблем. Фанатеете от легендарных болидов прошлого? Опять по адресу. Хотите прокатиться на грузовике, багги или принять участие в ралли? И снова в яблочко! Все это и многое другое есть в ToCA Race Driver 3.

Щедрость такого подарка просто невозможно переоценить. Разный внешний вид машин, разное поведение на трассе, разные правила чемпионатов и куча других мелочей — все это позволяет играть в ToCA часами напролет без каких-либо намеков на однообразие. Устали от дикого напряжения GT-гонок? Отдохните за рулем классического американского рыдвана. Хочется острых ощущений? Вперед — штурмовать формульные чемпионаты! Потянуло на природу? Примите участие в ралли. И так практически до бесконечности.

В чем тут подвох? Наверняка симуляция хромает на обе ноги? Или графика тошнотворна? Или AI туп как дерево? Не будем врать — совсем обойтись без косяков в проекте подобного масштаба не получилось бы и у непогрешимого демиурга. Так что странности и недоделки в ToCA

3 есть, и мы еще к ним вернемся. Но в целом, объем, а главное, качество проделанной работы просто потрясают.

Для начала о самом важном, то есть о реалистичности. Похоже, Codemasters таки удалось нащупать золотую середину между сложностью и играбельностью. Практически любой игрок сможет настроить ToCA 3 в

Вот это мы называем крутящим моментом!

Умение блокировать обгон зачастую приносит больше пользы, чем умение безупречно проходить повороты.

Самые простые гонки в игре — на овальных трассах.

соответствии со своими представлениями о прекрасном. Количество кругов, зубастость AI, реалистичность управления, соблюдение правил заездов, чувствительность машины к повреждениям — все это поддается настройке в самых широких пределах. Обделенными в этой нирване себя смогут почувствовать лишь адепты секты «Реализм любой ценой!», но и у них растает сердце при виде подобной гибкости. Настройка мертвой зоны и кривой отклика? Без проблем. Регулировка антиблокировочной системы, высоты дорожного просвета, угла наклона антикрыла или жесткости подвески? Пожалуйста! Модернизация автомобиля запчастями от известных производителей? Сколько угодно! Семьдесят лицензированных машин и восемь десятков скрупулезно смоделированных треков? Вот они — все перед вами.

Доступ к этим сокровищам грамотно разбит на три основных игровых режима: мировое турне, карьера и быстрые гонки. Начинать знакомство с ToCA 3 лучше всего именно с «турне», состоящего из 32 этапов, по два-три соревнования разных типов в каждом. Для доступа к новому этапу достаточно пройти всего один чемпионат из предыдущей ступеньки, причем первое место занимать зачастую не обязательно. По умолчанию реалистичность в этом режиме минимальна, что позволяет привыкнуть к особенностям управления игрой и в легкой развлекательной форме ознакомиться со всеми типами гоночных дисциплин, заодно запомнив самые коварные места на треках, — все это потом пригодится в карьере и одиночных заездах.

Дополнительным украшением мирового турне является убеленный сединами, но все еще бодрый и юморной механик-шотландец, который дает советы и отпускает шуточки во время заездов, а также постоянно мелькает в видеороликах, причем зачастую в обществе грудастых и попастых «мотор-бэйби».

...и накажем кого попало!

Полностью оценить симуляторные возможности ToCA 3 в турне нельзя — как мы уже говорили, этот режим максимально упрощен. Здесь можно вообще не проходить квалификацию, получая при этом место в середине или первой трети пелетона. Также отсутствуют штрафные санкции за опасное вождение, да и повреждения машин при столкновениях в большинстве случаев не представляют большой опасности.

Зато подобная легализация беспредела позволяет воочию убедиться в коварстве и безбашенности компьютерных пилотов. Как и было обещано, в игре представлены несколько типов водителей: есть и робкие тихони, которые прекращают любую попытку обгона при малейшем намеке на блок, а есть и настоящие самоубийцы, которые скорее вылетят в траву или впечатаются в борт, чем откажутся от задуманного маневра. Наиболее злобные противники умело противодействуют обгону, подрезая вас в поворотах или вытесняя с асфальтового покрытия. Некоторые водители не стесняются аккуратно подтолкнуть оппонента в задний бампер в момент вхождения в поворот, в результате чего вы имеете хорошие шансы сорваться в занос или врезаться в соперников, создав на треке кучу-малу. Наиболее острые ощущения от подобных тесных контактов ждут вас в формульных гонках open-wheels, где даже легкий зацеп открытым колесом может привести к самым печальным последствиям.

Что интересно, в режиме карьеры на более реалистичных настройках управления и при включенных флагах за нарушения на трассе поведение компьютерных пилотов меняется незначительно. А ведь в реальной жизни за большую часть вышеописанных фокусов не только дисквалифицируют или штрафуют дополнительными секундами, но и натурально бьют морды после соревнования. Есть и неприятные глюки с выдачей флагов за грубое вождение. Пример номер один: вы «клюете» в бампер впереди идущую машину, у нее отлетает антикрыло. Судьи безмолвствуют. Через десяток секунд похожим образом толкают уже вас. И вот он — флаг за нарушение! Беда лишь в том, что «награду» получает не настоящий виновник, а вы сами. Не все гладко и с определением срезов, иногда можно получить обвинение в сокращении пути после вылета за внешний край трека — ничего себе срез!

Впрочем, это банальные артефакты, не отловленные тестерами. Есть проколы и серьезнее. К примеру, классические американские гонки на овальных треках сделаны чересчур упрощенно, поэтому проиграть подобные соревнования невозможно в принципе — придавил педаль газа кирпичом и накручивай круги одной рукой, неспешно попивая чаек. На таких треках, как Dover и Indianapolis 500, уже на пятом круге отрыв от ближайшего конкурента может достигать полуминуты. Это уже даже не фантастика, это бред. Есть определенные претензии к реализму в экзотических соревнованиях, например, в гонках багги и монстертраков-внедорожников. Да и нарисованы эти редкие «звери» заметно хуже тех же Touring Cars.

Кстати, о графике. Рассказывая о ToCA 3, нельзя обойти вниманием шустрый и вполне современный 3D-движок. Первое, на что вы обратите внимание, — то, с каким тщанием и любовью здесь смоделированы машины. На достойном уровне реализована модель повреждений: вмятины в кузове, оторванные бампера, спойлеры, висящие на соплях дверцы, разбитые фары и потрескавшиеся стекла, погнутые оси, разорванные покрышки и отлетевшие колеса — любителям автомобильной расчлененки есть где проявить свои таланты. Треки сделаны на твердую четверку: дорожное покрытие, особенно асфальт и бетонные плиты, практически безупречны, а вот за пределами трассы уже попадаются неудачные текстуры.

Есть определенные нарекания в адрес погодных эффектов — например, дождь в раллийных гонках сделан просто безобразно. Одним словом, планка качества графики поднята достаточно высоко, но простор для совершенствования все еще огромен. Также не помешала бы возможность прослушивания музыки во время гонок — раз уж основной упор в игре сделан не на реализм, а на фан.

■ ■ ■

ToCA Race Driver 3 — красивый симулятор с небольшим перекосом в сторону аркады, интересным AI, богатейшими возможностями настройки и просто невероятным игровым наполнением. При этом фантастическое количество машин, треков и соревнований, засунутое разработчиками всего на один DVD, практически не отразилось на общем качестве игры. И приговор здесь может быть только один: любой поклонник гоночных игр просто обязан заполучить новую ToCA в свою коллекцию. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

85%

ДОЖДАЛИСЬ?

70 лицензированных машин, 80 треков, 35 гоночных дисциплин, красивая графика и достойный звук. Мы, если честно, не понимаем, почему вы все еще читаете эти строки? Марш в магазин!

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,5

P&S ВЕРДИКТ ДОЖДАЛИСЬ!

L.A. RUSH

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР: Аркадный автосимулятор

- Издатель: Midway Games
- Разработчик: Midway Studios Newcastle
- Издатель в России: Новый Диск
- Похожесть:
  - Серия Need for Speed Underground
  - Midnight Club II
- Мультиплеер: Нет
- Количество дисков: Три CD
- Сайт игры: http://larushgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

Печально, но факт: несмотря на неувядающую популярность аркадных гонок со стритрейсерским уклоном, достойных игр в этом жанре по-прежнему мало — особенно у нас, на PC. А почему? Да потому, что самой важной вещи — геймплею — в таких играх уделяют преступно мало внимания. Словосочетание «интересный геймплей» в пресс-релизе смотрится неплохо, но слишком уж обобщенно. Гораздо проще и эффективнее с точки зрения рекламы ловить игроков на другие наживки: лицензированные машины, размер автопарка, разнообразие заданий, увлекательный сюжет, «оригинальные» идеи и, конечно же, крупнокалиберные прелести какой-нибудь там Джози Маран.

Но не попадайтесь на крючок! Прислушайтесь лучше к визгу резины и свисту нитроускорителя. Слышите? Грохоча плохо подогнанными полигонами и царапая асфальт корявым геймплеем, к финишу торопится новый участник гонки аркадных инвалидов — жалкое недоразумение под названием **L.A. Rush**.

Кто сказал «йоу»?

Несмотря на злобное предисловие и более чем скромную итоговую оценку, у L.A. Rush есть парочка оправданий. Во-первых, игра вышла строго в межсезонье, когда на горизонте не наблюдается ни одного достойного конкурента. А на безрыбье, как известно, и «Запорожец» — «Порше». Во-вторых, как это ни смешно, даже в L.A. Rush можно найти несколько неплохих моментов. Беда лишь в том, что они отчаянно тонут в болоте корявой графики, невыразительного звука, сырого геймплея и кислого сюжета.

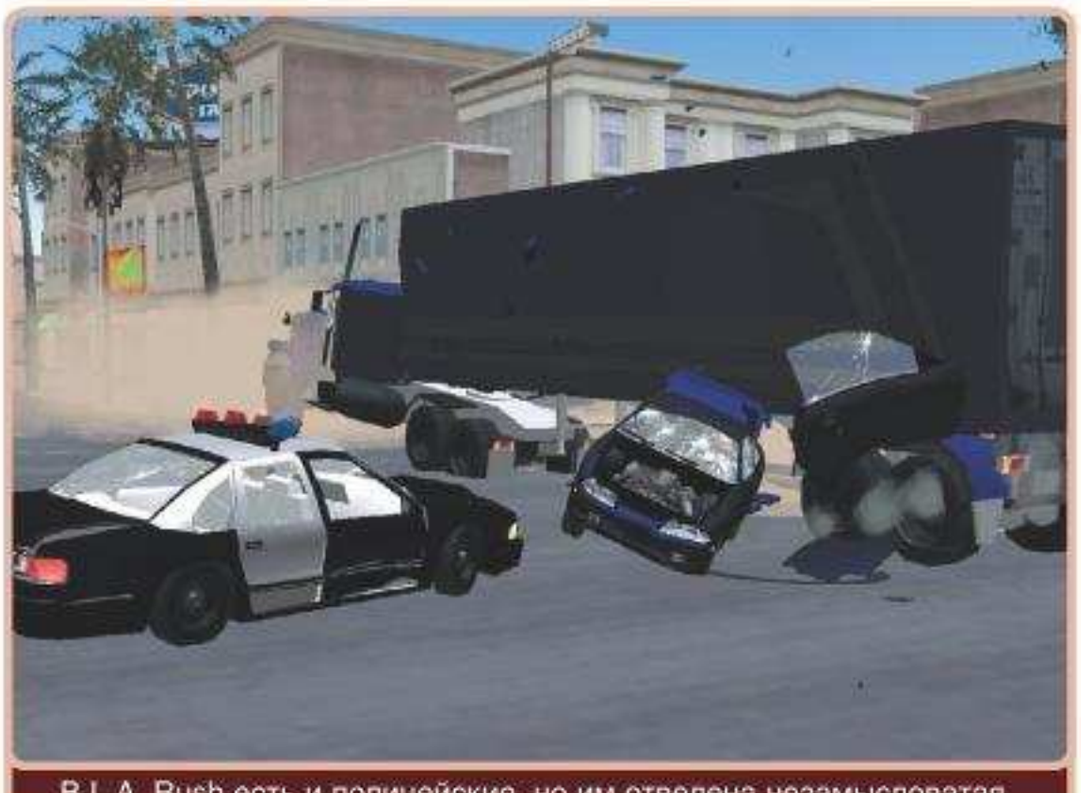
Вы не ослышались — сюжет в игре, вопреки ожиданиям, не вызывает никаких положительных эмоций, если не считать приступов нездорового смеха. А о таких тонких материях, как «саспенс», мы лучше вообще умолчим. Номинально **Midway** не соврала: стержень истории L.A. Rush — злоключения состоятельного стритрейсера Трикза, у которого местный гангста Лайделл похитил все машины и денежные сбережения. И теперь Трикз методично отворовывает свою собственность обратно, по ходу дела принимая участие в гоночных соревнованиях. Все один в один с тем, о чем мы рассказывали вам в превью.

Вот только ассоциировать себя с главным героем не получается — ну хоть тресни. По сравнению с Трикзом из L.A. Rush даже придурок из комедии «**Разыскивается в Малибу**» выглядит интеллектуалом и образчиком вкуса. Вам улыбается идея примерить на себя шкуру распальцованного белого сосунка, усиленного косящего под чернокожего гопника? Если да — мы готовы забрать свои слова обратно. Нет? Тогда лучше сразу забудьте о сюжетных роликах, которые время от времени появляются в виде отдельных видеовставок, — сделать их на движке разработчики элементарно постеснялись, за что им огромное спасибо.

Впрочем, мы собирались поговорить о достоинствах игры. Первый жирный плюс — масштабы игрового мира. События в L.A. Rush, как вполне очевидно следует из названия, разворачиваются в Лос-Анджелесе. Виртуальный город значительно уступает реальному по размеру территории, но даже того, что есть, с лихвой хватит на долгое время. Захотите ли вы погрузиться в подобные исследования — это уже другой вопрос.

Карта города разбита на пять основных районов: Hollywood Hills, Santa Monica, Downtown, South Central и South Bay, причем все они доступны для путешествий с самого начала игры. Однако соревнования в новом районе появляются только после прохождения определенного числа заездов в предыдущих частях города.

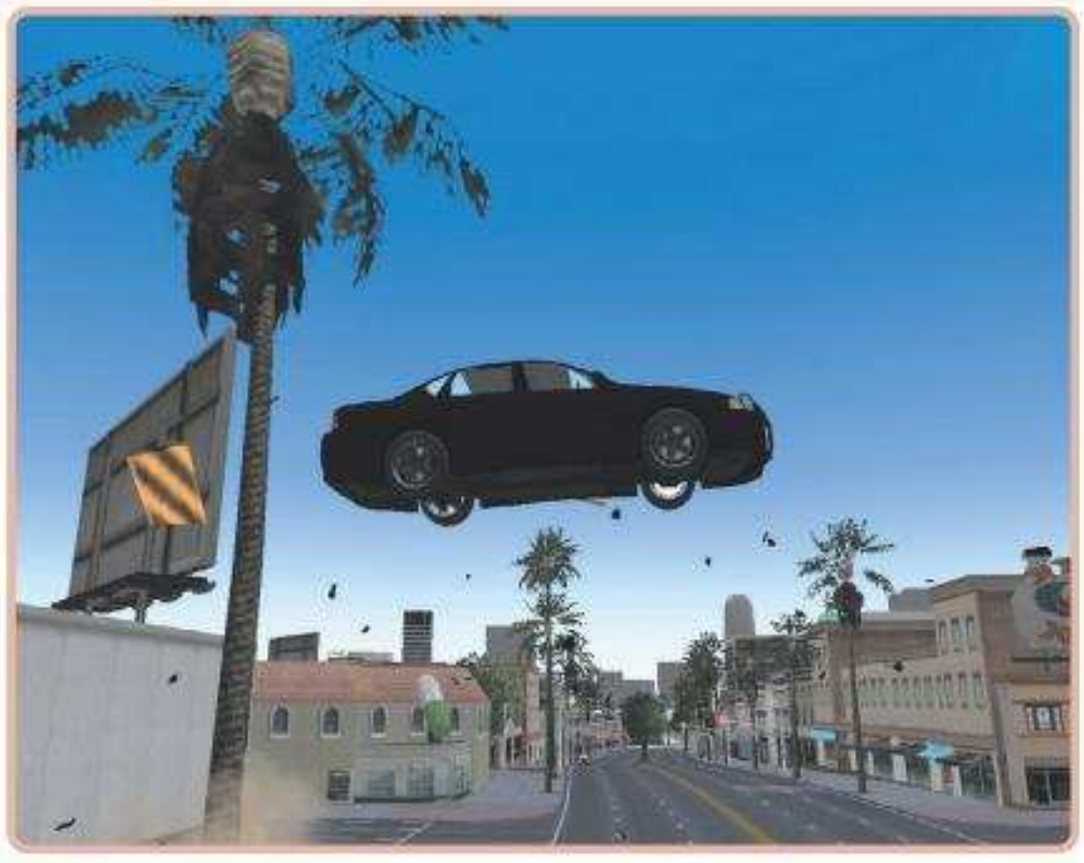
Второй положительный момент — длина и ширина автобанов в игре. На них с легкостью



В L.A. Rush есть и полицейские, но им отведена незамысловатая роль приставучих клоунов-акробатов

Да-да, это мы только что врезались! Квадратики и щупальца дыма прилагаются.

А вот это — ночная гонка. Да-да, видны только габаритные огни, салоны и красивые стрелочки. Трасса не прилагается.



можно раскочегарить любой болид до максимальной скорости. Но, к сожалению, дизайнеры миссий просто обожают прокладывать маршруты не по шоссе, а по городским улочкам и тесным переулкам местных трущоб.

Весьма неплохо смоделирован городской трафик. Увы, Midway бессовестно соврали по поводу скриптов — уже с самых же первых гонок видно, что все происходит по сценарию и что грузовики с автобусами выкатываются навстречу нам не просто так. Другое дело, что помимо уже задуманных транспортных «миниатюр» существует вполне себе независимое «броуновское движение» автомобилей, которое ближе к середине игры перерастает в эпизодические пробки на дорогах.

И, наконец, последний момент, который не оставил нас равнодушными, — поведение машин на трассе. Для аркадной гоночной игры такие моменты, как инерция, заносы и реакция на управление, реализованы весьма достойно. Очень близко к реальности выглядит разгонная динамика болидов и их поведение на высоких скоростях.

Но приласкали — и хватит! А теперь добро пожаловать в наш газенваген!

Ride my pimp

Автопарк в игре велик и разнообразен — причем все машины смоделированы по лицензиям и могут быть прокачаны в мастерских West Coast Customs из шоу Pimp My Ride («Тачка на прокачку»), персонал которой регулярно мелькает в сюжетных роликах. Да-да, именно прокачаны — так как назвать этот процесс тюнингом не поворачивается язык. Вы просто заезжаете в мастерскую, платите определенную сумму и взамен стандартной машины получаете ее усовершенствованную версию. Хотите лично выбрать диски, винил, деколи, тонировку стекол и перекрасить свою «Шеви Камаро» в вызывающе красный цвет? Даже и не мечтайте! Будущее предопределено.

И будущее это весьма неприглядно на вид. Модели всех без исключения машин в игре угловаты и обшиты полинявшими текстурами. То же самое относится и к окружению — несмотря на разнообразие игрового мира и весьма точное следование реальному прототипу города, объекты в игре смотрятся коряво и уныло. Кого за это благодарить? Разумеется, художников, а заодно и программистов, начудивших один из самых кривых за всю историю портов с консолей. На рекомендуемой конфигурации плавно играть можно только при наличии пары машин в кадре, в более загруженных местах производительность движка падает вплоть до откровенного слайд-шоу при отрисовке дорожных пробок.

Отдельная лебединая песня — «спецэффекты». В кавычки мы это слово заключили отнюдь не случайно. Более идиотскую и халтурную систему визуализации повреждений, чем в L.A. Rush, отыскать сложно. При столкновении машинки выплевывают в пространство облака пыли, кучки треугольников и квадратиков. Поверх этого позорища движок рисует щупальца дыма (это не гипербола — смотрите скриншоты) и большой желто-оранжевый «бадабум». В лучших традициях жанра камера замедляется и тщетно пытается вычленить из этого бардака наиболее драматичный ракурс. Первые пять раз все очень смешно, потом же возникает стойкое желание разломать диск с игрой.

Продолжая тему спецэффектов, нельзя не рассказать о фарах, которые не светят, зеркальных поверхностях, которые не отражают, уродливых пешеходах, которых нельзя сбить, и «живописном» узоре трещин на бьющихся стеклах, который напоминает засохший голубиный помет (это опять-таки не гипербола). Одним словом, не менее консольная старушка **Grand Theft Auto III** выглядела и то приличнее.

Но даже ужасы кривого движка временами меркнут перед дырами в геймплее. Для гоночной аркады с полностью открытым игровым миром задания L.A. Rush непростительно примитивны и скучны. Гонка по чекпойнтам с соперниками, гонка по чекпойнтам в гордом одиночестве (stunt race), еще одна гонка по чекпойнтам через весь город, но уже на пятнадцать минут реального времени, угон «вражеских» машин (acquire mission), уничтожение рекламных щитов — вот практически и все меню игры. Хуже всего, что даже этот скромный набор развлечений садистски испохаблен геймдизайнерами — большинство маршрутов спроектировано с явным расчетом на многократную зубрежку. Как это? Элементарно! На карте отображается только один чекпойнт, а тот, который следует за ним, может появиться в самом неожиданном месте. К примеру, прямо по курсу — трамплин через шоссе. Что делать? Утопить газ в пол и перепрыгнуть автостраду? А вот и не угадали — нужно резко затормозить и без прыжка заложить крутой левый вираж, иначе вас ждет вылет с трассы и неминуемый проигрыш. Вот и приходится учиться на собственных ошибках и скрупулезно запоминать каждую подковырку. Ну чем не реиграбельность, правда?

■ ■ ■

В качестве эпитафии скажем пару слов о хорошей озвучке персонажей, которая на фоне бедного саундтрека и халтурных звуковых эффектов воспринимается не иначе как издевательство над игроками. Неужели все деньги ушли на лицензии для машин и гонорары актерам, включая приснопамятного рэпера Twista? Судя по конечному результату — так и было.

И последнее: сетевые режимы игры в L.A. Rush также отсутствуют, а жаль — возможно, качественный мультиплеер мог бы поднять оценку игры балла на полтора. Но — мечты, только мечты... ■

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
20%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очередной стритрейсерский мыльный пузырь. Пышная реклама, щедрые обещания и… заслуженное место в нижней трети турнирной таблицы. Гранды жанра пока могут не беспокоиться.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ
6,0

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР: Обертка от автосимулятора

LADA RACING CLUB

- **Издатель:** Новый Диск
- **Разработчик:** Geleos Media
- **Похожесть:**
  - Серия Need for Speed
  - Street Racing Syndicate
  - Juiced
- **Мультиплеер:** Нет
- **Количество дисков:** Четыре CD / Один DVD
- **Сайт игры:** www.ladaracing.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, 512 Mb Video

Игра про отечественные машины не может быть только хорошей — говорили здравомыслящие люди задолго до выхода **LADA Racing Club**. Здравомыслящие люди ошибались. LADA Racing Club получилась не просто плохой, а чудовищно плохой игрой. Даже по сравнению с машинами «АвтоВАЗа».

Обертка без игры

А начинается все за здравие. По дороге из магазина покупатель, подогретый шумной рекламной кампанией, летит вприпрыжку. Долгожданная «Лада»! В такой красивой коробке! На четырех дисках! С книжечкой и вкладышем внутри! Дома состояние экстатической радости не проходит. Какой красивый инсталлятор! И даже ключ для StarForce не надо вводить!..

На этом все чистое, доброе и светлое, что есть в LADA Racing Club, заканчивается, и начинается собственно «игра». Пережив ужасный вступительный ролик, самым нейтральным эпитетом для которого будет слово «дешевка», игрок попадает в мир багов, тормозов, никудышной физики и доисторической графики. Убогость LADA Racing Club не описать никакими словами — это надо видеть. Хотя лучше все же не видеть — для здоровья, знаете ли, полезнее.

Обещанная Москва выглядит относительно узнаваемо, но ее, во-первых, мало (в игре лишь несколько небольших районов), а во-вторых, смоделирована она просто отвратительно. Дома обтянуты непередаваемо мутными текстурами, по дорогам и тротуарам дефилируют паралитичные призраки, символизирующие пешеходов.

Вождение не доставляет никакого удовольствия. Вменяемая физическая модель здесь даже не ночевала, соперники обожают без всякой причины тормозить на пустой дороге, бестолковые милиционеры врезаются во что угодно, но только не в нашу машину (хотя бывают и исключения). Объезжать «гражданских» необязательно — если посмотреть назад, все машины, которые ехали впереди, исчезнут (*столичные водители уже осаждают офис компании* ***Geleos****, требуя раскрыть секрет этого волшебного суперприема. —* ***Прим. ред.***). Скорость почти не чувствуется — даже когда стрелка спидометра переваливает за отметку 150 км/ч, кажется, что машина едва ползет. Особенно смешно выглядят здешние драг-заезды: на старте «болиды» так громко и натужно газуют, как будто вот-вот поставят мировой рекорд, а потом медленно-медленно разгоняются. Больше всего похоже на соревнования инвалидных колясок.

И при всем при этом LADA Racing Club еще умудряется тормозить. На компьютере с процессором AMD Athlon 64 3500+, 2 гигабайтами памяти и GeForce 7800 GTX она вела себя более-менее пристойно (задержки случались лишь на старте и во время аварий), но уже на GeForce 6800 играть становится практически невозможно.

Тысячи взбешенных игроков по всему рунету задаются одним и тем же вопросом — как за два с лишним года можно было сварганить такую халтуру? **Geleos Media** оправдывается: на самом деле игру сделали всего за семь месяцев (пришлось менять движок), так что, мол, радуйтесь — могло быть и хуже. Но кого это, спрашивается, волнует? Нам продали попросту мусор, а уж почему этот мусор таким получился — это проблемы разработчика и издателя.

Мало того — этот хлам нам продали втридорога. Сразу же после релиза некоторые дотошные граждане обнаружили в папке LADA Racing Club/levels файл **levels.pak.bin** размером более 1,4 Гбайт. Сама игра его никак не использует. По словам представителей Geleos Media, там содержится контент для аддона, но зачем его тогда включили в дистрибутив? Ответ очевиден: чтобы растянуть игру на 4 диска вместо одного-двух и содрать с вас кровные 250—300 рублей. В этом свете фраза

2006 год. Мир уже одной ногой в эпохе next-gen. Но на LADA Racing Club это не распространяется.

«Вас поимели!», которая появляется при проигрыше гонки, обретает совсем иное значение.

■■■

До недавнего времени главным производителем треша у нас была «**Акелла**» (**Metalheart: Replicants Rampage**, «**Бой с тенью**», чуть в меньшей степени «**Корсары III**»), теперь к ней присоединился «**Новый Диск**» («**Антикиллер**», «**Ночной Дозор Racing**»/«**Дневной Дозор Racing**»). Их расчет, конечно, понятен — срубить, извините, бабла. Непонятно другое: неужели они и правда думают, что так будет продолжаться вечно? Что пипл, снова простите, и дальше будет хавать? Еще несколько раз он, может, и схавает, но потом начнет шарахаться от игр этих компаний как от чумы. Даже если эти игры будут намного лучше того, что мы имеем сейчас.

P.S. Если хотите увидеть настоящую, реальную Москву (а не те огрызки, которые мы наблюдали в «Ладе»), отыщите игру **Project Gotham Racing 2** для Xbox.■

Когда едешь на быстрой машине, чувствуешь, что при других обстоятельствах из этой игры могло бы получиться что-то дельное.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Никудышная во всех отношениях игра, которой вообще не стоило бы появляться на свет. Единственное, что в ней есть хорошего, это оформление коробки и инсталлятор.

ГЕЙМПЛЕЙ	1.0
ГРАФИКА	1.0
ЗВУК И МУЗЫКА	2.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	3.0

РЕЙТИНГ

1,5

“ИГРОМАНИИ”

Лицензия Федеральной службы по надзору в сфере связи № 34403 от 14.09.2005

WWW.JOLLY.RU

Не рекомендуется к просмотру лицам младше 16 лет!

КАРТИНКИ

отправь код на номер **3110**

60042666

60973666

60195666

62911666

60803666

65600666

65007666

64651666

65276666

65653666

62277666

62707666

63522666

64831666

65726666

АНИМАЦИЯ

отправь код на номер **3110**

66528666

66627666

65858666

66246666

66264666

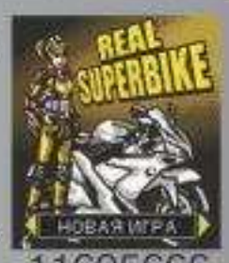
ИГРЫ

отправь код на номер **3130**

Стрип-Клуб
Как насчёт перекинуться в покер? А на раздевание с очаровательными красотками? В нашем "Стрип-клубе" есть и то, и другое! В этой игре вы сможете расслабиться и сыграть в покер с красивыми девушками. Игра, конечно же, будет на деньги, и не только!

12303666

Real Superbike
Что такое настоящая скорость? Когда под тобой лучший гоночный байк, асфальтовая лента трассы раскручивается в финишную прямую, а соперники уже понимают - для них эта гонка проиграна. Самые крутые байки, безумные скорости, крутые виражи!



11695666

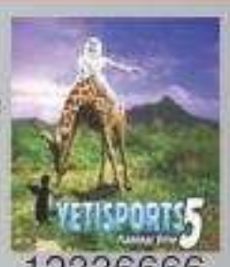
Age of Heroes
Над миром вновь нависла угроза подземного мрака, мертвецы встали из своих могил, чтобы очистить землю от живых, ими движет вечный голод и чья-то злая воля. Тебе предстоит спасти человечество от порождений тьмы, путь героя непрост.

11728666

Pizza Magnate
В маленьком городе, в одном из угловых зданий, игрок открывает свою пиццерию. Ему предстоит длинный путь от простого и скромного заведения до городской известности и признания. Стать известным не просто, ведь есть опасные конкуренты!

10761666

Yeti Sport 5
Йети играет в гольф? Естественно при помощи пингвина! В это раз, на очереди в их кругосветном туре - Африка. Используя фламинго в качестве клюшки для гольфа, Йети придает Пингу ускорение и отправляет в полет над макушками баобабов.



12336666

SMS-box
SMS-box – это замечательное java-приложение для вашего мобильного телефона. Это целая библиотека уже готовых ярких и креативных сообщений. С их помощью каждая отправляемая владельцем SMS будет яркой и неповторимой.

12333666

КНИГА

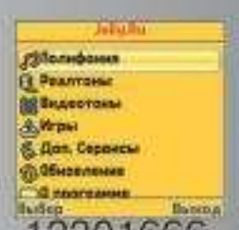
отправь код на номер **3110**

80004666 Шпаргалка Отечественная история
80003666 Шпаргалка Психология
80011666 Шпаргалка Менеджмент
80020666 Криминалистика
80026666 Шпаргалка Зоология
80014666 Шпаргалка Деловое общение

СПЕЦ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

отправь код на номер **1231**

Java-приложение «Jolly.ru» избавляет вас от утомительной необходимости каждый раз вводить код-идентификатор покупки и отправлять его при помощи sms.



12301666

Проверь совместимость своего телефона и объекта на wap.jolly.ru/code
Отправь SMS с кодом цветной картинки, анимации, шпаргалки, реалтона или мелодии на номер **3110**, игры на номер **3130**, спецпредложения на номер **1231**
Стоимость SMS:
для 3110 – 0,75 у. е.; для 1231 – 0,25 у. е.; для 3130 – 2 у. е. без НДС.
Точную рублевую стоимость уточняй у оператора.

Скидка до 50% при оплате картой "Евросеть-контент" по телефону 8 (495) 980-44-87, на сайтах wap.jolly.ru, www.jolly.ru, терминалах мобильного контента
Внимание! Требуется настройка WAP/GPRS.
В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной!
Служба поддержки: 8 (495) 786-65-87.
Операторы: МТС, Билайн, Мегафон, СМАРТС (Самара, Астрахань, Волгоград), МОТИВ, НКС

МЕЛОДИИ

отправь код на номер **3110**

РЕАЛТОНЫ

Братан, нажми на «yes»...	48091666
Вставай, хохол, москаль вже годыну не спит!	47538666
Индеец (идиотский клич)	46421666
Центр Вселенной, Бог на проводе...	47847666
Ну шо, в молчанку будем играть...	47869666
Вас приветствует автоответчик Калашникова...	47859666
Получи свою смс-ку!!! (пар. жулик Кирпич)	46365666
Я нахожусь на клдбище у бабушки Шуры...	48001666
Радуйся упырь, тебе СМС от какой-то гниды...	47962666
Хозяйка, да не клади меня в сумку!	48064666
Любовь это электрический ток...	48204666
К-к-купи туалетной бумаги...	48010666
Хозяин сейчас с президентом базарить будет!	48049666
Странный угрюмый хмырь, по кличке Голый	46466666

ПОЛИФОНИЯ

Жасмин - Торопишься слишком	47424666
A' Studio - Улетаю	47141666
K-Maro - V.I.P.	47333666
Гости из будущего - Зима в сердце	47647666
Жанна Фриске - Ла ла ла	47688666
Земфира - Прости меня моя любовь	47179666
Мария Ржевская - Когда я стану кошкой	48500666
Мультфильмы - За нами следят	47312666
Непара - Бог тебя выдумал	47305666
Ночные Снайперы - Катастрофически	47314666
Песня львенка и черепашки (из м/ф)	47125666
Подъём feat Карина М. - Кораблики	47315666
t.A.T.u. - Не верь, Не бойся, Не проси	48501666
Uma2rmaH - Ночной дозор	47117666
Чичерина - Жара	47405666
Звери - Напитки покрепче	47103666
Звери - Дожди-пистолеты	47104666
Песенка мамонтенка (м/ф)	46754666
Хорошо живет на свете Винни-Пух (м/ф)	46755666
Metallica - The unforgiven	47638666
Дискотека Авария - Новогодняя	48713666
Tom Jones - Sex bomb	47642666
Серёга - Песенка о слесаре 6 разряда	11264666
Блестящие - За четыре моря	48723666
Катюша	48421666

MP3

Глюк':)za - Юра	47274666
Глюк':)za - Невеста	47272666
Hi Fi - Беспризорник	47438666
X-Mode - В мире животных	47377666
X-mode - Что? Где? Когда? (Вторая тема)	47278666
Reflex - Падали звезды	47344666
Иракли - Лондон-Париж	47395666
Многоточие - Щемит в душе тоска	46555666
Многоточие - Кто не бахался	47339666
Стас Пьеха - Где буду я	47352666
Юлия Савичева - Высоко	47379666
Фактор 2 - Шалава (DJ Vital remix)	48774666
Фактор-2 - Красавица	47275666
Arsenium - Love Me...Love Me...	46578666
Whigfield - Last Christmas	48665666
Global Deejays - What a feeling	46543666
J-Five - Find A Way	46545666
Narcotic Thrust - I like it	46547666
O-zone - Oriunde ai fi	46538666
БИ2 - Медленная звезда	47167666
Vengerov & Fedoroff - Иван Васильевич Best Remix	48429666
Гр. Браво ft. Земфира - Как быть?	48658666
Елка - Город обмана	48736666
Кровосток - Жесть	48690666
Конец Фильма - Юность в Сапогах	46553666

© ООО "Первое музыкальное издательство", © АО "Российское Авторское Общество", © ООО "Мобилайнер", © ЗАО "CD-Land", © "Ворнер/Чаппел", © "Шнуров", © "Universal", © "RMG Records", © ООО "Мистерия паблишинг", © ЗАО "www.records", © НП "НААП"

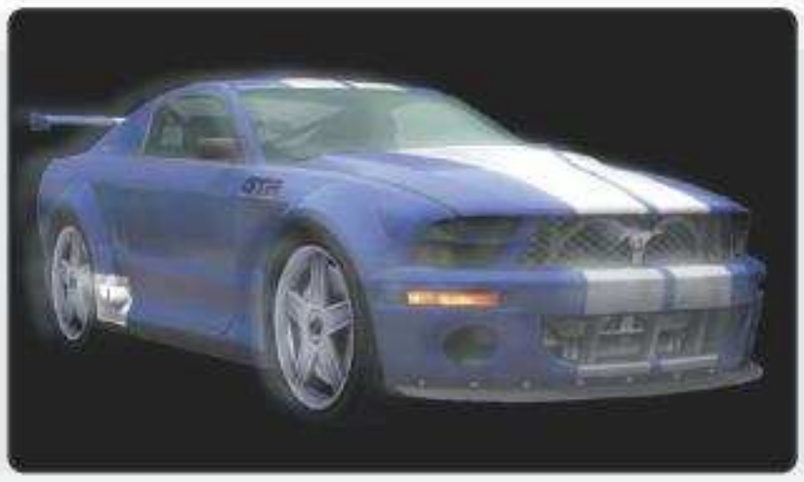
БУДЬ В ТЕМЕ!

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР: Аркадный автосимулятор

FORD STREET RACING



- Издатель: Empire Interactive
- Разработчик: Razorworks
- Издатель в России: Новый Диск
- Похожесть: Серия Ford Racing
- Мультиплеер: Нет
- Количество дисков: Один CD
- Сайт игры: www.fordstreetracing.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video

Видите? Это местная система повреждений. Хотя лучше бы ее не было вообще.

Научно доказанный факт: если двести раз произнести слово «сахар», во рту от этого слаще не станет. Но игроделы из **Razorworks** все же решили проверить сию нехитрую аксиому самостоятельно. Для этой цели они выбрали самый заурядный аркадный автосим из серии **Ford Racing** с кольцевыми гонками и добавили в название столь популярное нынче «магическое» словосочетание «street racing». Сечете фишку, коллеги?

Сахар-сахар-сахар!

О таких «мелочах», как тюнинг машин или городской трафик, горе-разработчики даже и не задумались, не говоря уже о более высоких материях. Чуда не произошло: кольцевые гонки так и остались обычными кольцевыми гонками. С таким же успехом игру можно было назвать **Ford Flying Simulator** — в надежде, что машинки полетят.

Сахар-сахар-сахар!

Са–а–а–ахар!

Итак, повторим еще раз для верности: Ford Street Racing, несмотря на весь этот «сахар-сахар», *не имеет никакого отношения к уличным гонкам*. Все соревнования в игре сводятся к кольцевым гонкам, часть из которых действительно проходит по улицам городов. Однако с таким же успехом трассы могли бы пролегать по высохшим марсианским каналам — это бы не изменило ровным счетом *ни-че-го*.

Почему? Ну, как минимум, потому что улицы городов в Ford Street Racing не просто безжизненны, а прямо-таки стерильны. Нет пешеходов, нет даже ни одной левой машинки, кроме тех, что участвуют в заезде. Вы себе можете представить уличные гонки вообще без городского трафика? А ребята из Razorworks смогли. Хотя, стоп — на улицах есть мусорные баки и почтовые ящики, которые можно сбивать. Впечатляет, правда?

Не меньше «радует» ноу-хау с прозрачными деревьями и столбами. Этот «ход конем» позаимствован, видимо, из L.A. Rush, но там столкновение с деревом приводило хотя бы к изменению траектории машины, здесь же препятствия лишь тормозят болид.

В командной гонке вполне реально победить, даже не заняв первое место в личном зачете.

Микроскопический автопарк насчитывает (только не смейтесь) восемнадцать машин одной единственной марки «Форд». Трасс, впрочем, еще меньше. Ну а оригинальных соревнований нет вообще: обычные гонки, гонки на вылет, прохождение круга за заданное время — что из этого списка вы еще не видели в других играх?

Единственная свежая и неплохо реализованная идея — командные гонки, результат в которых определяется по сумме очков всех машин одной команды. Изюминка заключается в том, что можно переключаться между своими авто и отдавать напарникам одну из двух команд — «драфт» или «блок». С блоком все и так ясно, а драфт используется как некий аналог нитро для резкого набора скорости. Тактика в командных гонках, в принципе, одна и та же — последовательно вывести все машины своей команды на первые позиции, после чего взять под управление один из болидов и до конца заезда вручную блокировать дорогу всем конкурентам.

Физика проста до безобразия: «на ощупь» здешние машины больше всего напоминают мыльницы на колесах — похожие ощущения автор статьи испытывал лет в пять, когда катал по полу игрушечные автомобильчики в детском саду. Однако бывало и хуже. По крайней мере, соревнования в Ford Street Racing достаточно динамичны и играбельны, даже со скидкой на простецкую физическую модель и элементарное управление. Если бы не удручающее однообразие трасс и машин, оценку за геймплей можно было бы поставить на балл выше.

■ ■ ■

Визуально и «на слух» игра выглядит под стать своему внутреннему наполнению — непритязательно. Движок симпатичен — впечатление портит только отвратительная отрисовка повреждений при столкновениях. Со звуком дело обстоит уже хуже. Если сильно напрячь воображение, то жужжание моторов даже начнет напоминать то, как «урчат» настоящие авто. А вот музыки вы не услышите — как воображение не напрягайте — ее здесь просто нет.

Одним словом, никаких открытий или потрясений Ford Street Racing вам не сулит — классический малобюджетный проходняк. Удивляет только одно: как вполне уважаемый концерн «Форд» не гнушается подписываться под этими бездарными поделками? Ведь единственно возможный эффект от подобных игр — весьма красноречивая и эффективная антиреклама. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Классические кольцевые гонки на «Фордах» по улицам вымершего Лос-Анджелеса. Единственная живая идея в игре — командные соревнования, но этого слишком мало, чтобы вытащить Ford Street Racing из пучины примитивизма, в которой она потонула сразу после рождения.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	3.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

5,0

“ИГРОМАНИИ”

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Microsoft game studios

LIONHEAD STUDIOS

Games for Windows
Microsoft Windows XP

1С ФИРМА "1С"

FABLE

THE LOST CHAPTERS

"... яркая, увлекательная, весёлая игра
с уникальной атмосферой и новаторским
подходом к законам жанра заслуживает оваций.
И, конечно же, повторного прохождения... "
AG.ru

© 2005 Lionhead Studios Limited. Все права защищены. Lionhead, логотип Lionhead и Fable являются охраняемыми товарными знаками Lionhead Studios Limited. Игра издается и распространяется Microsoft Corporation.
© 2005 Microsoft Corporation. Все права защищены. Microsoft, эмблема Microsoft Game Studios и эмблема Windows являются охраняемыми товарными знаками Microsoft Corporation в США и других странах.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Степан Чечулин
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Стратегия

- **Издатель**: Vivendi Universal Games
- **Разработчик**: Mad Doc Software
- **Издатель в России/Локализация**: Софт Клаб
- **Похожесть**: Empire Earth II; Age of Empires III
- **Мультиплеер**: Интернет, локальная сеть
- **Количество дисков**: Один CD
- **Сайт игры**: www.empireearth2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

EMPIRE EARTH II
THE ART OF SUPREMACY

EMPIRE EARTH 2: ИСКУССТВО ПОБЕЖДАТЬ

Давно известно, что соорудить более-менее пристойный аддон — дело не шибко сложное. Как правило, господа разработчики отнюдь не стремятся изобрести колесо или, боже упаси, удивить публику еще чем-нибудь необычным. Вместо этого создатели скороспелого дополнения ограничиваются пачкой новых карт и парой-тройкой свежих юнитов. Изредка, конечно, попадаются извращенцы вроде **Blizzard** с их **Warcraft III: The Frozen Throne** или **Relic Entertainment**, которые выкатили в прошлом году отменный аддон к **Warhammer 40 000: Dawn of War** под названием **Winter Assault** — но это редкость. Обычно же разработчики идут по проторенной дорожке.

Граждане из **Mad Doc Software** не стали исключением — в аддоне **The Art of Supremacy** к игре **Empire Earth II** нас кормят теми же щами, что и прежде. Вот только тарелка чуточку больше.

Властелин мира

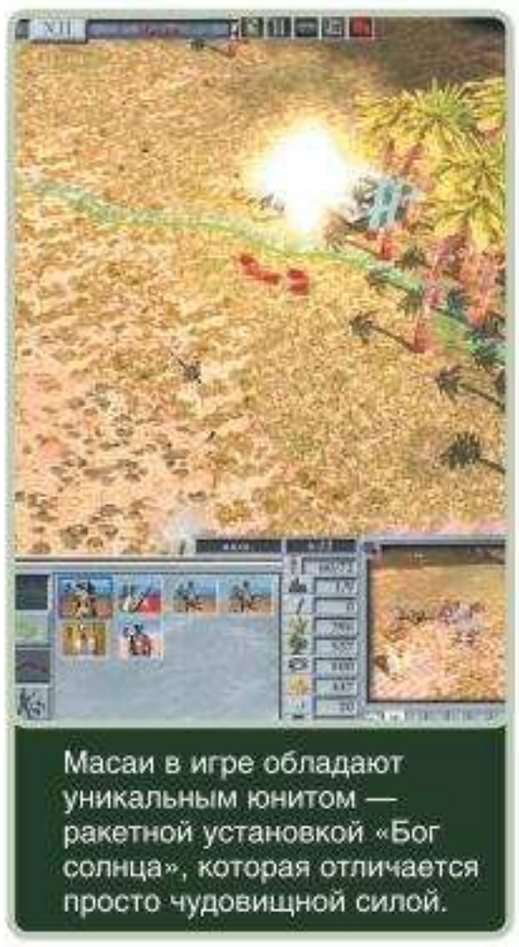
Итак, если кто не помнит, то в Empire Earth II разработчики в который уже раз попытались свести вместе две разных игры — культовую **Civilization** и ничуть не менее культовую **Age of Empires**. В итоге у них получился набор из чудовищного интерфейса, сомнительного баланса (в техническом развитии вы практически всегда на пару столетий опережаете компьютерного противника) и окончательно одряхлевшего графического движка, который давно уже не способен выдать нормальную картинку. Ну а еще там нельзя было играть за русских — хоть ацтеками станьте, но только отбросьте эти мерзкие ушанки.

Несправедливость исправили в аддоне — теперь вы спокойно можете взять под свой контроль «наших» и показать всем врагам отечества кузькину мать. Русские щеголяют грозными «Варягами», пушками времен Бородинской битвы и могучим танком Т-90С, который хоть и выглядит страшно, но в бою почти бесполезен. Помимо России, в The Art of Supremacy вас ждут французы с их кирасирами и скоростным истребителем «Рафаль», а также зулусы и майя. Последние, надо сказать, потрясающе сильны и прячут в закромах Родины весьма могучие боевые машины. Еще из нововведений стоит отметить возможность непосредственно во время битвы повышать подопечных юнитов в званиях, превращая обычных вояк в чуть ли не супергероев, одной левой выносящих отряды простых смертных.

К сожалению, как и в оригинале, одиночная кампания The Art of Supremacy нагоняет тоску стремительно и неукротимо. Выполнять задания в стиле «проведите отряд пехоты из точки «А» в точку «Б» или «защитите базу от свирепых атак врага» скучно до зубовного скрежета. Окончательно заезженные сражения в Европе времен Наполеона и битвы на просторах Древнего Египта удивить не способны уже никого. Потенциал игры раскрывается исключительно в skirmish-режиме, где нас не ограничивают временными и сюжетными рамками, позволяя управлять страной как душе угодно. Кремниевый болван, в принципе, остался таким же, как и в Empire Earth II, так что разбить в пух и прах оппонента труда не составит.

■ ■ ■

Что ж, как видите, разработчики не стали особо ворошить начинку Empire Earth II, доводить до ума баланс или дорабатывать геймплей, а пошли по самому легкому пути. Товарищи из Mad Doc Software подарили нам несколько новых наций, по паре уникальных юнитов на брата да пачку не шибко интересных однопользовательских миссий. Если вам понравился оригинал, то, возможно, и добавка придется по душе. Но именно «возможно» — аддон даже по меркам своих сородичей получился очень средним.



Масаи в игре обладают уникальным юнитом — ракетной установкой «Бог солнца», которая отличается просто чудовищной силой.

P.S. А вот локализация (**Empire Earth II: Искусство побеждать**) вызывает исключительно положительные эмоции. Шрифты подобраны отлично и хорошо читаются, тексты переведены на нормальный русский язык. Особо стоит отметить озвучку — почти все актеры играют на редкость удачно. Единственный минус — юниты, которые подчас разговаривают слишком уж слишком сурово и совсем ненатурально. ■

Французские войска с энтузиазмом поливают огнем русские позиции.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Пачка свежих карт, четыре новых государства и до боли знакомый геймплей. Исключительно для тех, кому понравилась оригинальная Empire Earth II.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

6,5

“ИГРОМАНИИ”

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

VICTORY - ПО-РУССКИ ПОБЕДА

20-го марта 2006 года Российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - онлайновой игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве.
Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!

Сборный пункт добровольцев - на *www.akella-online.ru*

PlanetSide®

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ - В МАРТЕ 2006-го

© 2003-2006 Sony Online Entertainment Inc. PlanetSide, SOE, and the SOE logo are registered trademarks or trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States of America and other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Акелла online

Георгий Курган

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Тактика

ЖЕСТЬ

- **Издатель**: 1С
- **Разработчик**: Avalon Style Entertainment
- **Похожесть**: ■ Ночной Дозор ■ Операция: Silent Storm
- **Мультиплеер**: Нет
- **Количество дисков**: Три CD/Один DVD
- **Сайт игры**: http://games.1c.ru/zhest

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Как там принято нынче начинать статьи по «киноиграм»? Западные маркетинговые традиции, бла-бла-бла. Каждый блокбастер, бла-бла-бла. Должен сопровождаться компьютерной игрой, бла-бла-бла. И Россия с недавних пор тоже не исключение, бла-бла-бла. Выехать на раскрученном имени и по-быстрому зашибить бабла-бла-бла...

Ну, в общем, вы уже поняли, что в гостях у нас очередная, как принято говорить в определенных кругах, «жесть», сделанная по фильму. Для простоты ее даже так и назвали — «**Жесть**».

...как она есть!

Жизнь молодой журналистки Марины бьет ключом. Причем всегда разводным и всегда по голове: оказавшись невольной участницей погони за серийным маньяком, сбежавшим из местной психбольницы, девушка попадает в Муравейник — поселок, где, очевидно, засели потомки всех, кого когда-то выселили за сто первый километр. Дачники здесь своеобразные: сектанты, автоугонщики, бандиты и просто отморозки. Эти милые ребята имеют свойство открывать огонь на поражение по любому незнакомому лицу. Задача нашей героини и ее спутника — оперуполномоченного по имени Павел — вырваться из цепких объятий местечкового гостеприимства. По возможности — на своих ногах.

По жанру это тактика. Причем технологическую базу разработчики выбрали вроде бы грамотно — «Жесть» использует движок «**Операции Silent Storm**». Но без заусенцев все равно не обошлось: старый и проверенный моторчик то и дело сверкает очень неприятными багами. Так что готовьтесь к вездесущим ошибкам и периодическим вылетам игры.

В свободное от глюков время на первый план выходит геймплей, который здесь сделан по классической схеме: персонажи (в их роли выступают, естественно, герои кинофильма) выполняют некое задание, периодически отстреливаясь от назойливых врагов в пошаговом режиме. Сами миссии достаточно разнообразны: начиная с «убей их всех» и заканчивая стелсом. Фокус в том, что основной тактикой прохождения игры все равно остается истребление всех врагов на корню. Что и говорить, куда проще спокойно выполнить задание на безлюдной карте, чем прорываться к цели под градом пуль. Тем более что тактический кретинизм противников позволяет лишать их жизни без лишнего напряжения.

Некоторые игровые возможности, впрочем, были убраны в угоду простоте: так, например, нам не разрешено стрелять в различные части тела. Под нож также отправилась и система перков, равно как и контроль за характеристиками персонажа — так что отныне на повышение уровня можно не обращать внимания вообще. Про покупку оружия, естественно, речи также быть не может: используем только то, что удалось найти на поле боя.

Вот такими оврагами нам и предстоит пробираться к финалу игры. Прохождение полностью линейно и основано — кто бы мог подумать! — на сюжете кинофильма. Именно основано, а не повторяет — многие события здесь интерпретированы по-иному: в фильме Павла убивают через десять минут после первого появления в кадре, в игре же с ним предстоит провести чуть ли не половину игры.

■ ■ ■

Как часто бывает с такими играми, ругать «Жесть» особенно не за что. Хвалить, правда, тоже — играть местами совершенно неинтересно. Тем не менее грамотно выбранный движок, неплохой дизайн и атмосфера вытягивают «Жесть» из бездонных пучин посредственности. Если вам понравился фильм, игра станет неплохим дополнением для него. Если вы фанат тактики, тоже обратите внимание — благо в жанре сейчас затишье. В остальных случаях — решайте сами. Все-таки игра на любителя. ■

Не удивимся, если эти ребята вызывают Великого Ктулху

Несмотря на современные декорации, движок «Операции Silent Storm» узнается с первого взгляда.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

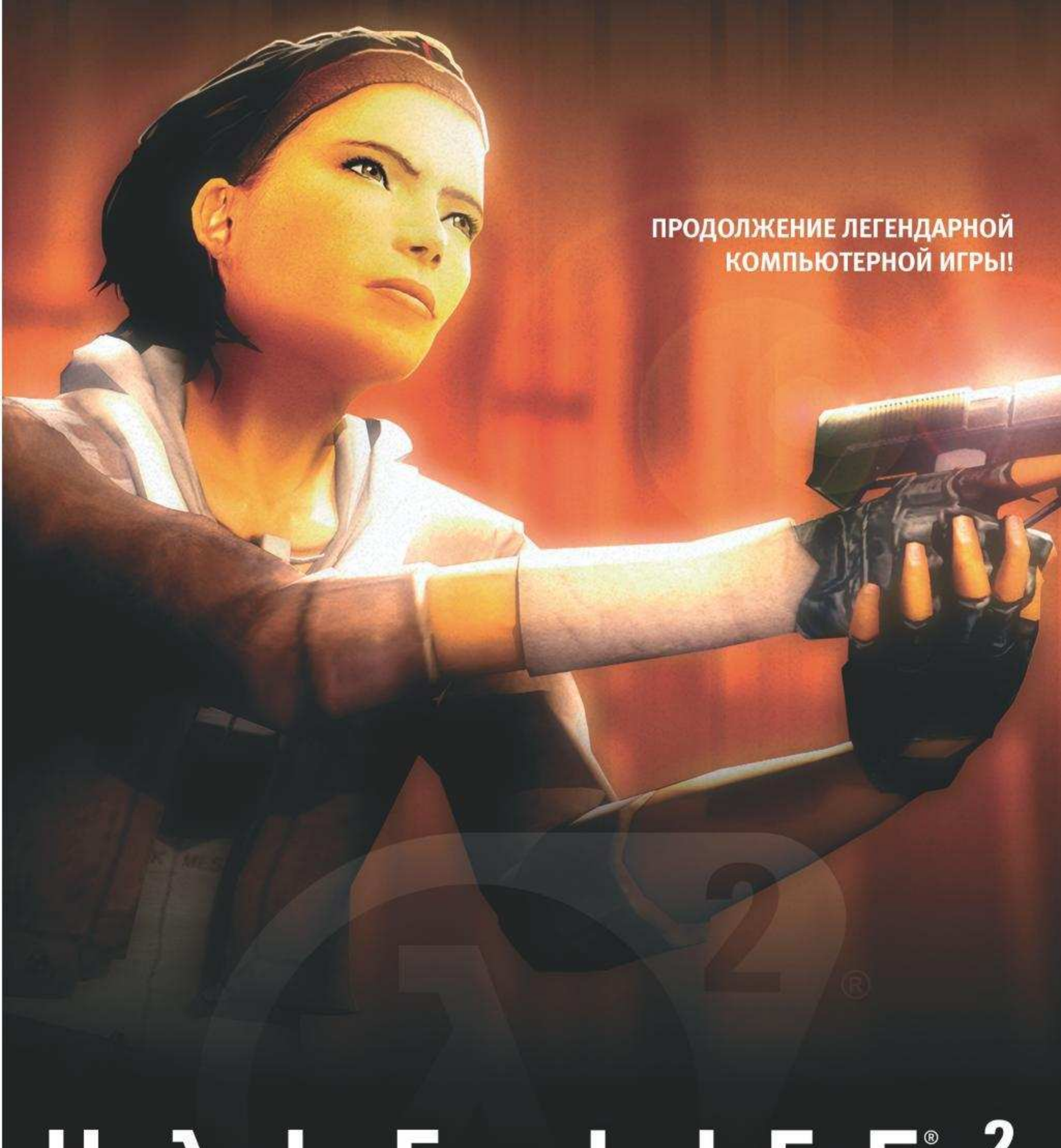
Игра по фильму — это диагноз. Правда, в случае с «Жестью» диагноз далеко не смертельный: достаточно неплохая, хоть и не выдающаяся тактика, на которую даже можно обратить внимание.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

6,5

"ИГРОМАНИИ"



VALVE
powered by source
© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, Source, and the Source logos are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.
Buka ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Алексей Моисеев

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Стратегия

ACT OF WAR

HIGH TREASON

- **Издатель**: Atari
- **Разработчик**: Eugen Systems
- **Издатель в России**: GFI/Руссобит–М
- **Похожесть**: ■ Command & Conquer: Generals ■ Act of War: Direct Action
- **Мультиплеер**: Интернет, локальная сеть
- **Количество дисков**: Один DVD
- **Сайт игры**: www.atari.com/actofwar/addon/index.html

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Думаю, все наши читатели отлично осведомлены о том, каким должен быть хороший аддон к хорошей стратегической игре. Нет? Что ж, тогда давайте мы быстренько набросаем вам списочек.

Всякий уважающий себя аддон должен: во-первых, рассказать игрокам новую увлекательную историю; во-вторых, содержать как минимум одну свежую кампанию повышенной по сравнению с оригиналом сложности; и наконец, в-третьих, добавить в игру несколько новых юнитов. Ну а чтобы дополнение из хорошего превратилось в отличное, этих требований уже недостаточно. Нужна какая-то изюминка: новая сторона, существенные изменения в геймплее, сногсшибательной интересности сюжет или нечто подобное...

Ну а теперь давайте прогоним по этому списочку **Act of War: High Treason** — дополнение к вышедшей год назад стратегии **Act of War: Direct Action**.

Фигвам!

Итак, первый пункт выполнен лишь отчасти. Новая история есть, но мы сомневаемся, что очередной рассказ про плохих террористов в лице Консорциума, который сражается с белой и пушистой армией США («*Улыбаемся и машем, ребята, улыбаемся и машем!*»), будет хоть кому-нибудь интересен. Обращаешь на него внимание лишь по одной причине: уж очень хорошие получились ролики между миссиями. Жаль только, что разработчики отказались от услуг живых актеров — парни, конечно, были не из Голливуда, но иногда все-таки и у них получалось «зажигать».

Едем дальше. Кампания новая есть (одна штука, 33 миссии), повышенная сложность тоже тут как тут. Так что новичкам советуем все-таки сначала освоиться с оригинальной игрой — искусственный интеллект в аддоне нешуточный, неопытного стратега рвет на грелки в два счета.

А вот о третьем пункте давайте поговорим подробнее — ибо здесь **Eugen Systems** попытались прыгнуть выше головы. Два самых важных нововведения в High Treason — система наемников и морские сражения. Наемники — очень дорогие и мощные юниты, доступные сразу всем трем участникам потасовки. Их существует девять видов: начиная с обычных пехотинцев и заканчивая грузовичком с небольшой атомной бомбой на борту. Геймплей эти граждане действительно меняют. Дело в том, что наемников можно высадить в любой части карты и таким образом ударить по противнику с неожиданного направления. С другой стороны, десантировать их в самом центре вражеской базы все-таки не получится — вертолет с «мерками» еще на подлете получит под винт ракету от систем ПВО и благополучно прекратит свое существование вместе со всеми пассажирами.

С морскими юнитами все еще проще, чем с наемниками. Консорциум в основном использует небольшие маневренные корабли, которые очень сложно обнаружить. США действуют грубой силой, выпуская на свет неповоротливые линкоры. Ну а спецподразделение Force Talon, как обычно, стоит примерно посерединке между террористами и регулярной армией.

Механика морских сражений элементарна — все это мы уже видели в самых разных стратегических играх. Подводные лодки отлично уничтожают обычные корабли, противолодочные крейсера оттягиваются на субмаринах, а все остальные надводные посудины сравнивают с землей сухопутные войска и с примерно равным успехом дубасят друг друга.

Не обошлось без ложечки дегтя: алгоритм нахождения пути для морских юнитов никуда не годится (без посторонней помощи они не могут «объехать» даже небольшой остров), так что приходится чуть ли не за ручку обводить корабли вокруг преграды. Надеемся, это недоразумение будет исправлено первым же патчем.

■ ■ ■

Act of War: High Treason — добротный, но далекий от идеала аддон. Да, наемники там, флот, прочие нововведения — это все здорово. Но на роль изюминки, настоящей такой, большой изюмины, они никак не тянут. С другой стороны, если вы просто ждали добавки к полюбившейся стратегии, то вы ее получили. Но не больше. ■

Забавная ситуация: террористы штурмуют самолет, в котором засели спецназовцы. Вроде бы должно быть наоборот?

А вот здесь у нас будет маленькая Нормандия

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Типичное детище серийного аддоностроения: куча мелочей для фанатов, скромная циферка на ценнике — и все на этом.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,0

“ИГРОМАНИИ”

EverQuest II

Полностью на русском скоро

Ничто умрет!

Что он сказал?..

ПОДРОБНОСТИ НА
everquest2.akella.com

Akella online

© 2004-2006 Sony Online Entertainment Inc. EverQuest is a registered trademark and " Where Adventure Comes Alive " is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Сергей Звездов
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Stealth action

TH3 PLAN

- Издатель: Monte Cristo
- Разработчик: Eco System
- Издатель в России: Акелла
- Похожесть: ■ Серия Splinter Cell; ■ Серия Thief
- Мультиплеер: Split-screen
- Количество дисков: Один CD
- Сайт игры: www.ghostlight.uk.com/games.php?game=tp

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 1 Gb , 128 Mb Video

Удивительное дело — стелс-экшен, жанр, еще пару лет назад развивавшийся с огромной скоростью, сегодня завис на одном месте. Есть несколько популярных серий, которые прирастают аддонами, есть огромное количество подражателей, а вот новых идей — практически нет. Или мы их просто не замечаем? Вот, например, скромная студия **Monte Cristo** взяла и тихонечко смастерила игру **Th3 Plan** — не идеальную, бюджетную, но...

В греческом зале

...но пройти которую стоит хотя бы ради лихо закрученного сюжета и нескольких интересных нововведений в геймплее. Гениального вора Роберта Тайлера в лучших голливудских традициях подставил собственный напарник, оставив гнить в тюрьме за неудачное похищение двух картин Рембрандта. Восстановить справедливость и похитить злополучные картины раньше, чем это сделает коллега, — вот программа на ближайшую неделю. Ну а выполнить ее поможет команда из воров и мошенников высочайшего класса, вооруженных самыми современными гаджетами. Ах да, и не забудьте сбежать из тюрьмы!

Сюжет регулярно преподносит Тайлеру сюрпризы, поэтому можем гарантировать, что три больших этапа (по несколько миссий в каждом) вы пройдете на одном дыхании. Свою порцию веселья привносят гаджеты и сделанные со вкусом мини-игры. Может, взламывание замков выглядит не столь поэтично, как в **Thief: Deadly Shadows**, но в напряжении держит только так. Особенно когда в углу экрана тикает таймер — многие задания нужно выполнить за короткий срок. Карманное воровство (главный герой не брезгует даже такими методами) тоже оформлено в мини-игру: представьте себе что-то вроде симулятора гольфа в режиме slow-motion и с плохим управлением.

Но главное нововведение Th3 Plan — возможность параллельно управлять тремя персонажами. Выглядит это как популярный на консолях режим split-screen, когда экран разделен на несколько частей, с той лишь разницей, что пока вы рулите одним из героев, остальные два смиренно ждут своей очереди. Отсюда специфика Th3 Plan — большинство миссий строится на «разделении труда»: пока Кэт заговаривает зубы охраннику, а Тайлер взламывает цифровой замок, громила по прозвищу Стена упражняется в стрельбе по бегущим «мишеням». У каждого члена команды свои сильные стороны: кто-то хорошо работает с сейфами, кто-то лучше других крушит врагам черепа и т.д. Кстати, ничто не мешает вам пригласить к компьютеру друзей и устроить самый натуральный split-screen-чемпионат — главное, чтобы монитор был большой и «органов управления» хватило на всех.

Кстати о них, об этих самых органах. Дело в том, что на пару с совершенно сумасшедшей камерой они очень сильно портят впечатление от игры. Ничего не поделаешь, мультиплатформенность — суровая штука, и если у вас нет хотя бы простенького геймпада, то о комфортной жизни можете забыть. Отсюда и другие недостатки Th3 Plan: графика слишком проста для уровня современных PC-игр, да и физический движок мог бы быть получше. Хардкорным игрокам здешний геймплей может показаться грубым и однобоким: никто не требует безупречного прохождения, нет сложной модели освещения, нет мудреного AI противников. Если уж честно, то можно вообще пройти Th3 Plan напролом, сшибая все на своем пути, — никто с вас не спросит.

И тем не менее Th3 Plan — это «положительный» проект. Забудьте на некоторое время про вчерашнюю графику вместе с низким уровнем сложности и обратите лучше внимание на необычный, новаторский геймплей — такое в наши времена встречается ой как редко. ■

А вот здесь в музее продаются сувениры! Хотя профессиональные воры, наверное, и слова такого не знают — «продаются».

Кстати, Th3 Plan — удивительно стильная игра.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Любопытный и в чем-то даже новаторский проект, сильно испорченный «консольной» реализацией.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6,5

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

AGE of EMPIRES® III

«Возникает ощущение, что Ensemble Studios делает игру, совершенную во всем».
РС ИГРЫ

«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела столь сногсшибательно».
ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР

Microsoft game studios ENSEMBLE STUDIOS UBISOFT 1С ФИРМА "1С"

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.
© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.

Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Тактический экшен

SWAT 4: СИНДИКАТ СТЕЧКИНА

SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

- **Издатель**
  - Vivendi Universal Games
- **Разработчик**
  - Irrational Games
- **Издатель в России**
  - Софт Клаб
- **Похожесть**
  - SWAT 4
  - Серия Tom Clancy's Rainbow Six
- **Мультиплеер**
  - Интернет, локальная сеть
- **Количество дисков**
  - Один CD
- **Сайт игры**
  - www.swat4.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

В то время как **Ubisoft** развлекается, выпуская **Rainbow Six** для самых маленьких, а **Pyro Studios** дарят миру простые как две копейки **Commandos: Strike Force**, товарищи из **Irrational Games** создают **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate** — аддон к серьезному тактическому экшену **SWAT 4**, получившему когда-то из наших рук целых девять конвертируемых игроманских баллов. Скажите честно: ожидали ли вы, что все так перевернется с ног на голову? Нет? Ну, тогда привыкайте к новым законам мироздания: серия SWAT сегодня — самый настоящий законодатель мод среди тактических экшенов.

И мы снова идем на штурм

Прежде всего, быстренько выругаемся. Забористого сюжета, который обещали разработчики, нам найти не удалось. Так же как и в оригинале, здешние истории легко умещаются в небольшой предмиссионый брифинг, а о приснопамятном главаре русской мафии Стечкине напоминают только короткие полицейские сводки да финальная миссия, где этого самого Стечкина надо арестовать. Занавес, зрители больше не пойдут в этот театр.

Но хотя общего сюжета как не было, так и нет, ситуации, в которые забрасывают нас разработчики, по-прежнему привлекают своим разнообразием: спасение перепуганных посетителей концерта из лап террористов, захват особо опасных преступников в доме престарелых и так далее. Обидно только, что игра чертовски короткая, — семь заданий явно не способны насытить изголодавшегося по качественным симуляторам геймера.

Суть всего шоу, разумеется, прежняя. Ваш девиз — не убий. Прежде чем выпускать в сторону уносящего ноги подозреваемого очередь из MP5, стоит от души поорать, применить светошумовые или газовые гранаты, долбануть злодея электричеством, заехать кулаком по уху. Если это не сработало, то да — можно и пострелять. Но помните, ваша задача — арестовать преступников, а не устроить кровавую баню.

Метко брошенная светошумовая граната — и вот уже злодеи в масках тихо поскуливают и молят о пощаде.

Расслабляться, однако, не стоит, ибо негодяи мало того, что изрядно поумнели, так еще и любят «косить» под хороших — сделать вид, что сдаются, и в удобный момент выхватить из-за пазухи револьвер и разрядить его в лицо подоспевшим оперативникам. Так что приходится постоянно держать на мушке бандитов, а сдавшихся вязать как можно быстрее.

Для облегчения жизни со склада выписали новое снаряжение (например, гранатомет с несколькими видами гранат — весьма удобная штука для вывода из строя нескольких бандитов). Плюс ко всему вас ждет практически бесполезная снайперская винтовка CAR и скорострельный пистолет-пулемет FNP 90, толку от которого тоже не особо много. Наконец, можно напялить на подопечных бойцов приборы ночного виденья и навесить подсумки, увеличивающие запас патронов.

Графика со времен первой части практически не изменилась, и на фоне Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown этот аддон выглядит бледновато. С другой стороны, пусть тут и нет шикарных взрывов и вспышек от выстрелов, зато каждый уровень буквально набит мелочами, заставляющими верить в происходящие на экране. Нельзя не отметить и похорошевший AI подопечных. Бойцы теперь почти не толкаются в проемах, вламываясь в помещения, стоят строго по углам, в результате чего процент смертности в рядах спецназовцев стремится к нулю. Плюс — наконец-то появилась возможность отдавать приказы каждой группе с задержкой и начинать их синхронное выполнение по go-коду. Так что теперь нетрудно ворваться с двух сторон в забитую бандитами комнату и учинить расправу.

Да, SWAT 4: The Stetchkov Syndicate уже не является таким неожиданным откровением, каким год назад стала для нас оригинальная игра. Обычный, классический аддон. Но приглядитесь внимательнее — в этой игре исправлена куча недочетов оригинала, что позволило серии SWAT приблизиться к «идеальному тактическому». И мы просто уверены, что следующая часть сделает еще один шаг в этом направлении, подарив нам множество интересных и необычных новинок.

P.S. Напоследок пару слов о переводе. Толмачи из «**Софт Клаба**» сделали очень качественную работу — им удалось сохранить дух оригинальной английской версии. Причитания заложников, мат преступников, вопли влетающих в очередную комнату спецназовцев — все сделано на очень достойном уровне и передает кураж битвы. Изредка проскакивают непереведенные английские фразы, но это уже из разряда мелочей. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Аддон самых что ни на есть голубых кровей: новое оружие, похорошевший AI, увлекательные миссии. Жаль только, что проходится игра до обидного быстро.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

"ИГРОМАНИИ"

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Акелла

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

PSI Syberian Conflict

СИБИРСКИЙ КОНФЛИКТ

Война Миров

КОНКУРС!

Отправьте на номер 9991 смс с кодом 5555ab14, где a и b - номера ответов на первый и второй вопросы. Каждый 20 участник, правильно ответивший на оба вопроса, получит лицензионную копию стратегии «Сибирский конфликт» от компании «Акелла». После окончания конкурса последние 5 цифр номеров победителей будут опубликованы на сайте компании «Акелла».*

Вопрос 1: Какое из этих событий точно не могло послужить причиной взрыва на Тунгуске в 1908 году?
1. Падение метеорита
2. Крушение НЛО
3. Испытание атомной бомбы

Вопрос 2: В игре корабль пришельцев совершает посадку на Земле в 1966 году. Какое событие произошло годом раньше в реальной истории?
1. Высадка американцев на Луну
2. Первый выход человека в открытый космос
3. Полет Юрия Гагарина на борту корабля «Восток»

* Стоимость смс на номер 9991 для абонентов МТС и Билайн - 0.99$, МегаФон - 29.7 руб. Цены не включают НДС.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Боевые действия разворачиваются во времена холодной войны неподалеку от места падения Тунгусского метеорита
- Чтобы получить тактическое преимущество, вам придется грамотно использовать не только детали ландшафта, но и погодные условия
- Убитые и захваченные пришельцами в плен люди становятся строительным материалом для создания новых бойцов
- Пришельцы и люди: две расы, каждая со своей боевой техникой и оригинальными приемами ведения боя
- Вооружение, разнящееся от привычных винтовок и пулеметов до внеземного арсенала: биологического, энергетического и контролирующего сознание

© 2006 "Akella",
© 2006 " Wireframe Dreams",
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-46-14
Тех. поддержка: (495) 363-46-12 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине — «Мультитрейд» — www.multitrade.com.ua
Филиал ООО «Полёт Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

СОЮЗ М.видео ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах фирмы «СОЮЗ», «М Видео» и «ВидеоЛенд»

Акелла

Александр Кузьменко, Игорь Варнавский
Степан Чечулин

Impossible Creatures

■ **Жанр**: Стратегия ■ **Издатель/Разработчик**: Microsoft/Relic ■ **Издатель в России/Локализация**: Новый Диск ■ **Полная рецензия**: Игромания №3'2003

Практически забытый факт: в промежутке между **Homeworld** и **Homeworld 2** господа из **Relic Entertainment** успели сделать **Impossible Creatures** — необычную, но абсолютно непонятую народом игру. Что, собственно, и неудивительно: представьте себе RTS, в которой вместо танков или орков — генетически модифицированные гибриды в духе доктора Моро, вместо базы — летающий паровоз, а вместо стандартных патриотических песнопений — джеймсбондовский джаз. Крайне неоднозначный коктейль.

ПЕРЕВОД: С кастингом актеров у «**Нового Диска**» получилось... странно. Вроде, с одной стороны, главные герои говорят профессиональными актерскими голосами (особенно колоритным вышел злодейский доктор Сестрогор). С другой — обезличенные «рабочие» юниты произносят свои реплики с такими интонациями, с которыми обычно в подворотне спрашивают закурить. Добавьте сюда же частые и крайне серьезные технические ошибки: в некоторых промежуточных роликах не соблюден баланс громкости звуков и музыки, в результате чего вы наблюдаете видеоряд и при этом абсолютно не слышите закадрового голоса, объясняющего перипетии местного сюжета. В целом — единственная ценность локализации это оригинальная английская версия игры, заботливо оставленная на DVD с игрой. Спасибо хоть на том.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Need for Speed Underground 2

■ **Жанр**: Аркадный автосимулятор ■ **Издатель/Разработчик**: Electronic Arts/EA Canada ■ **Издатель в России/Локализация**: Софт Клаб ■ **Полная рецензия**: Игромания №12'2004

Вторая часть игры про нелегальные гонки по ночным улицам мегаполиса громыхнула так, что у доброй половины геймеров уши заложило. В **Need for Speed Underground 2** «электроники» выжали из идеи лихого стритрейсинга, кажется, максимум возможного. Нам на растерзание был отдан целый город, множество новых моделей машин и — что самое главное — просто какое-то чудовищное количество вариантов улучшения автомобиля. NFSU2 получилась не только отменной аркадной гонкой, а таким крупнокалиберным хитом, который легко отправлял на дно любых конкурентов.

ПЕРЕВОД: Главное отличие NFSU2 от первой части — отдаленное подобие сюжета, который излагался в роликах, причем, что печально, без субтитров. Так что вникнуть в здешнюю историю без хорошего знания английского было непросто. Теперь же стараниями «**Софт Клаба**» все заставки не только качественно переведены, но и отлично озвучены. Как и в случае с локализацией NFSU, актеры подобраны на редкость удачно и работают на совесть. Слушать здешние диалоги — одно удовольствие. Тексты в игре тоже практически безупречны, а шрифт легко читается. Так что теперь, даже если вы не бельмеса не понимаете в английском языке, вжиться в притягательный мир нелегальных автогонок легко как никогда.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 9.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Need for Speed Underground

■ **Жанр:** Аркадный автосимулятор ■ **Издатель/Разработчик:** Electronic Arts/EA Black Box ■ **Издатель в России/Локализация:** Софт Клаб ■ **Полная рецензия**: Игромания №1'2004

Перед нами, как ни крути, практически культовая уже игра, благодаря которой сериал NFS в свое время буквально прыгнул на новую ступень развития. **Need for Speed Underground** — это и сногсшибательный геймплей, и крутые машины, и забористый саундтрек, и весьма нестыдная по тем временам графика.

Что удивительно — даже сегодня, спустя целых три года после выхода, гонять в NFSU все так же весело и интересно. Да и посмотреть на проект, который, можно сказать, заложил моду на «стритрейсинг», тоже стоит.

ПЕРЕВОД: Орденоносная студия «**Софт Клаб**» традициям изменять не намерена и вновь радует нас исключительно качественной локализацией.

Перевод заслуживает самых лестных слов — голоса подобраны очень удачно и удивительно соответствуют оригинальной английской версии. Что важно — актеры не просто бубнят текст, а добавляют именно те эмоции и в тех пропорциях, которые необходимы: не переигрывают, но и не скатываются в бездушное зачитывание реплик.

К текстам также нет абсолютно никаких претензий — шрифт аккуратен и легко читается, а сами тексты написаны на грамотном русском языке.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 9.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Star Wars: Empire at War

■ **Жанр**: Стратегия ■ **Издатель/разработчик**: LucasArts/Petroglyph Games ■ **Издатель в России/Локализация**: 1С ■ **Полная рецензия**: Игромания №4'2006

Star Wars: Empire at War — одна из стратегий новой волны (к ним, например, относится и **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth I-II**). Экономика и базостроительство урезаны до минимума, главное здесь — война, война и еще раз война.

Тактика игры за Империю и за повстанцев разная: первые делают ставку на мощную технику, вторые умеют просачиваться через пограничные кордоны и изрядно досаждают своей плодовитой пехотой. Боевые действия ведутся как на поверхности планет, так и в космосе, но в космосе все-таки интереснее. Наземные же сражения в Star Wars: Empire at War — плохая калька с Starcraft.

ПЕРЕВОД: Локализация из разряда «ни шатко, ни валко». По большей части тексты и реплики переведены нормально, но встречается и такой ужас, что хоть стой, хоть падай. Bestine превратился в Бестину, Kashyyk — в Кешиик, Дарт Вейдер говорит голосом какого-то пивного дядьки с усами-«скобками» (никакие другие образы в голову просто не приходят), а штурмовики произносят эти свои «*Вас поэл*» и «*Кааардинаты получэны*» так вальяжно, как будто перед тобой не регулярная армия, а какой-нибудь стройбат.

Сказать, что все это полностью разрушает атмосферу «Звездных войн» — значит не сказать ничего.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ЯЙЦА СОСЕДА ФАБЕРЖЕ

1С®
ФИРМА "1С"

© 2006 **ЗАО «1С».** Все права защищены.
© 2006 **О. Корастелев.** Все права защищены.

The Sims 2

■ **Жанр**: Симулятор жизни ■ **Издатель/Разработчик**: Electronic Arts/Maxis ■ **Издатель в России/Локализация**: Софт Клаб ■ **Полная рецензия**: «Игромания» №11'2004

The Sims 2 — уникальный тамагочи-симулятор людей, а по совместительству еще и самая продаваемая PC-игра в мире — наконец-то официально вышла на сами догадайтесь каком языке. Вот уж праздник так праздник.

ПЕРЕВОД: В связи с тем, что все сим-человечки говорят на «белибердовом» языке, задача толмачей из «**Софт Клаба**» заметно упростилась — по крайней мере, не надо заморачиваться с актерами. Что же касается текста, то он переведен по высшему разряду — грамотный русский язык, уместные шутки и тому подобные приятные редакторскому глазу вещи. Однако в этой безупречной в целом локализации есть два серьезных «но».

Во-первых, переводчики зачем-то убрали из игры оригинальный инсталлятор (а в нем, напомним, были мини-игры, викторина и тому подобные интересности). Но это еще ладно, невелика потеря. «Во-вторых» же гораздо страшнее: поверх русской версии The Sims 2 вы *не сможете* установить оригинальные, не русскоязычные аддоны. С учетом того, что из всех локализованных аддонов сейчас на рынке доступен только **The Sims 2: University** (см. кстати, на него рецензию буквально по соседству!), а переведенные **Nightlife** и **Open for Business** выйдут еще бог весть когда, это не самая приятная новость для настоящих симоведов.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 9.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Земля мертвых: Дорога к Фиддлерз Грин
(Land of the Dead: Road to Fiddler's Green)

■ **Жанр**: Action ■ **Издатель/разработчик**: Groove Games/BrainBox Games ■ **Издатель в России/Локализация**: 1С/Логрус ■ **Полная рецензия**: Игромания №1'2006

Бюджетный экшен по мотивам недавнего фильма Джорджа Ромеро «**Земля мертвых**». С самой кинокартиной у игры минимум общего: события ленты упоминаются здесь лишь вскользь, а выступаем мы в роли фермера, которого в кино, опять же, не было и в помине. Игру и фильм роднит только одно — и там, и там зомби получились одинаково беспомощными. Им можно отстреливать руки, ноги и головы, увечить их лопатами, молотками и битами, а они в ответ станут лишь грозно рычать. Ранить и уж тем более убить игрока им практически не под силу — слишком уж медленно передвигаются. Как такие лузеры смогли отвоевать у людей целую планету — уму непостижимо.

ПЕРЕВОД: Переводить в этой игре особенно нечего, поэтому сильно напортачить локализаторы не могли по определению. Тексты и закадровые монологи главного героя на великомогучем звучат более-менее приемлемо — за вычетом того, что иногда всплывают фразы вроде *«я позвонил в электрическую компанию...»*. Вторая претензия — озвучание нашего недотепистого фермера. Свои приключения он описывает до того спокойным и умиротворенным голосом, как будто зачитывает аудиокнигу. Остается только гадать, как ему удается сохранять такое спокойствие, когда творится самый натуральный апокалипсис.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

The Sims 2: Университет
(The Sims 2: University)

■ **Жанр**: Симулятор студента ■ **Издатель/Разработчик**: Electronic Arts/Maxis ■ **Издатель в России/Локализация**: Софт Клаб ■ **Полная рецензия**: «Игромания» №11'2005

Не успели граждане из уважаемой компании «Софт Клаб» выпустить на рынок долгожданную русскую версию **The Sims 2**, как чуть ли не в тот же месяц в продаже появился и первый аддон — **The Sims 2: University**. Тоже, как вы совершенно верно догадываетесь, на чистейшем русском языке.

ПЕРЕВОД: Тут надо отметить, что переводчики «Софт Клаба» очень ответственно подошли к своему делу (как, впрочем, и всегда — откровенных провалов у этой конторы практически не бывает). В локализации «**Университета**» они старались всячески избегать ненужных англицизмов там, где это только возможно. Вот, скажем, неродное нам слово «кампус» было по-человечески переведено и превратилось в узнаваемый «студгородок». А Greek Club (вот что это, скажите, такое Greek Club, в какой российской студенческой среде есть что-то похожее?) был переименован в понятную всем и каждому «мужскую коммуну». В общем, спасибо этим людям за любовь и уважение к родному языку.

Недостаток у локализации только один и точно такой же, как и у **The Sims 2** (см. соседний обзор). Аддон категорически не желает устанавливаться ни на какую другую иноязычную версию игры, кроме русской локализованной.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

Разборки в стиле кунгфу
(Rag Doll Kung Fu)

■ **Жанр**: Файтинг ■ **Издатель/Разработчик**: Valve/Марк Хейли ■ **Издатель в России/Локализация**: Акелла ■ **Полная рецензия**: «Игромания» №12'2005

Rag Doll Kung Fu — пожалуй, главная «независимая» игра прошедшего года. Ультрарадикальный файтинг с элементами восточных единоборств и гуттаперчевыми куклами в главных ролях, который к тому же был буквально на коленке собран штатным дизайнером **Lionhead** — **Марком Хейли**.

В комплекте: уникальная боевая система, крайне смешная стилизация под гонконгские боевики семидесятых и по-хорошему идиотские видеоролики в духе фильмов с Сони Чибой. В общем, если вы уже устали от игроблокбастеров и до сих пор не нашли, чем бы легко и быстро разгрузить мозг, то Rag Doll Kung Fu — единственно правильный выбор.

ПЕРЕВОД: Нам, ей-богу, до сих пор непонятно, чем руководствовались локализаторы из компании «**Акелла**», выпуская стебную игру «про ниндзей» под серьезной обложкой, на которой изображены два брутальных восточных мужчины шаолиньского типа, и с названием «**Разборки в стиле кунгфу**». Впрочем, не важно, чем они руководствовались, главное, что на переводе это никак не сказалось. Благо всего текста в игре — пять строчек меню и три с половиной диалога, а озвучка — одно лишь неразличимое псевдокитайское бормотание и истошные каратистские визги.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

газ в пол, пистолет с предохранителя – ЗАКОН на твоей стороне!

убойные автогонки
по мотивам
популярного ТВ-сериала

Alarm for Cobra 11 Vol.2, Alarm for Cobra 11 Vol.3 © RTL Television 2006. marketed through RTL Enterprises GmbH I © 2006 by Davilex Games B.V. All rights reserved
© 2006 «GFI» All rights reserved © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru, Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы М.Видео

Андрей Александров

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы публикуем на наших ***компакт-дисках и DVD*** в разделе «**По журналу**». Таблица представлена в формате **xls**.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

Lada Racing Club
Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Geleos

Бумер-2
Рос. издатель/разработчик: 1C

Добрыня Никитич и Змей Горыныч
Рос. издатель/разработчик: 1C/Symphony Games

Дом-2. Папарацци
Рос. издатель/разработчик: 1C/Propolis Games

Жесть
Рос. издатель/разработчик: 1C/Avalon Style Entertainment

В разработке

Disciples III
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Акелла/Primal Software

Heavy Duty
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Акелла/Primal Software

Jagged Alliance 3D
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** GFI/МиСТ ленд — ЮГ

Lock On. Ka-50 «Черная акула»
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/Eagle Dynamics

Precursors
Дата: 2007 ● **Рос. издатель/разработчик:** не объявлен/Deep Shadows

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Дата: 2006—2007 ● **Рос. издатель/разработчик:** GSC Publishing/GSC Game World

S.M.E.R.S.H.
Дата: лето-осень 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Акелла/Game Forge Interactive

Warfare
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** GFI/МиСТ ленд — ЮГ

В тылу врага II
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/BestWay

Вертолеты Вьетнама: UH-1
Дата: 2006—2007 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/G5 Software

Восхождение на трон
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/DVS

Волкодав: месть Серого Пса
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Акелла/Primal Software

Вторая мировая
Дата: весна 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/1C: Maddox Games

Герои уничтоженных империй
Дата: осень 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** GSC Publishing/GSC Game World

Дальнобойщики 3
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/SoftLab-NSK

Искусство ограбления
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/PIPE Studio

Империя превыше всего
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Акелла/IceHill

Комбат
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** GFI/GFI UA

Князь Владимир
Дата: весна-лето 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/PIPE Studio

Лабиринт отражений
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Новый Диск/DIOsoft

Морской охотник
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/Акелла

Не время для драконов
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/Arise

Обитаемый остров: Землянин
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Акелла/Step Creative Group

Параграф 78
Дата: осень-зима 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C/Gaijin Entertainment

Пираты XXI века
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Новый Диск/DIOsoft

Санитары подземелий
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** 1C

Танита, или Морское приключение
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Акелла/Trickster Games

Трудно быть богом
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Акелла/Burut CT

Фаза: Исход
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Руссобит-М/Рога и Копыта

Хроники Тарра: Призраки звезд
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Акелла/Kvazar

Храбрые Гномы: Крадущиеся тени
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Nival Interactive/GameOver Games

Ядерный титбит 2
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик:** Бука/Vzlab

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

Dungeon Siege II
Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус

Evil Dead: Regeneration
Рос. издатель/локализация: Бука

Star Wars: Empire at War
Рос. издатель/локализация: 1C

Still Life
Рос. издатель/локализация: 1C/Lazy Games

Stubbs the Zombie
Рос. издатель/локализация: Бука

Война в Пустыне: Африканский Корпус (Combat Mission: Afrika Korps)
Рос. издатель/локализация: Акелла

Крылатый охотник (Yager)
Рос. издатель/локализация: 1C

Линия фронта: Нормандия (Combat Mission. Beyond Overlord)
Рос. издатель/локализация: 1C/Snowball Interactive

Принц Персии: Два трона (Prince of Persia: The Two Thrones)
Рос. издатель/локализация: Акелла

Новые анонсы

City Life
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/локализация:** Акелла

Heroes of the Pacific
Дата: июль 2006 ● **Рос. издатель/локализация:** Бука

Th3 Plan
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/локализация:** Акелла

ToCA Race Driver 3
Дата: июль 2006 ● **Рос. издатель/локализация:** Бука

True Crime: New York City
Дата: весна-лето 2006 ● **Рос. издатель/локализация:** Бука

Mage Knight — Apocalypse
Дата: весна-лето 2006 ● **Рос. издатель/локализация:** Акелла

Warhammer: Mark of Chaos
Дата: 2006—2007 ● **Рос. издатель/локализация:** Акелла

Я ПРИЕХАЛ В РОССИЮ КАК СОЛДАТ. Я ХОЧУ ВЫРАЗИТЬ СВОЁ ПОЧТЕНИЕ СОВЕТСКОЙ АРМИИ, ЭТОЙ МОГУЩЕСТВЕННОЙ АРМИИ, КОТОРАЯ СЫГРАЛА СТОЛЬ ВЕЛИКУЮ РОЛЬ В ПОБЕДЕ СОЮЗНИКОВ НАД СИЛАМИ «ОСИ» В НЕДАВНЕЙ ВОЙНЕ.

ЭТА ВОЙНА БЫЛА ДЛИТЕЛЬНА И УЖАСНА И ПРИЧИНИЛА БОЛЬШИЕ РАЗРУШЕНИЯ. С НАСТУПЛЕНИЕМ МИРА МЫ ДОЛЖНЫ ПОСТРОИТЬ НОВЫЙ МИР НА РАЗВАЛИНАХ СТАРОГО. В ПЕРВЫЕ ДНИ МИРА НЕКОТОРЫЕ НАРОДЫ БЫЛИ СКЛОННЫ ПРЕТЕНДОВАТЬ НА ТО, ЧТО ОНИ СТРАДАЛИ В ТЕЧЕНИЕ ВОЙНЫ БОЛЕЕ ЖЕСТОКО, ЧЕМ КАКОЙ-ЛИБО ДРУГОЙ НАРОД, И ЧТО ПОЭТОМУ ОНИ ДОЛЖНЫ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПРЕИМУЩЕСТВАМИ.

ПО МОЕМУ МНЕНИЮ, ЕСЛИ ОНО ЯВЛЯЕТСЯ ЦЕННЫМ, – СТРАНА, НАИБОЛЕЕ ЖЕСТОКО ПОСТРАДАВШАЯ, – ЭТО СОВЕТСКИЙ СОЮЗ. СОВЕТСКИЙ НАРОД ПЕРЕНОСИЛ СТРАДАНИЯ В МУЖЕСТВЕННОМ МОЛЧАНИИ И ПРОДОЛЖАЛ СРАЖАТЬСЯ ПРОТИВ ВЕРОЛОМНОГО НЕМЕЦКОГО ЗАХВАТЧИКА.

Я ПРИВЕТСТВУЮ ХРАБРЫЙ РУССКИЙ НАРОД! Я ЖЕЛАЮ УСТАНОВИТЬ ДРУЖЕСТВЕННУЮ СВЯЗЬ С СОВЕТСКОЙ АРМИЕЙ И НАДЕЮСЬ, ЧТО ОТ ЭТОЙ ДРУЖЕСТВЕННОЙ СВЯЗИ МОГУТ РАЗВИТЬСЯ ВЗАИМНОЕ ПОНИМАНИЕ, ВЗАИМНОЕ ДОВЕРИЕ И СЧАСТЛИВЫЕ ОТНОШЕНИЯ, ПОЛЕЗНЫЕ ДЛЯ ВСЕХ НАС.

Кавалер советского ордена «Победы»
фельдмаршал Бернард Лоу Монтгомери

12 января 1947 г.

Фирма «1С» и студия snowball.ru представляют новый проект компании Paradox Interactive – продолжение легендарной стратегии «День Победы II»!

www.snowball.ru/voina

2 квартал 2006 г.

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с МАЯ'2005 по ФЕВРАЛЬ'2006

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1		F.E.A.R.	5314	9,5%
2	▲1	Grand Theft Auto: San Andreas	4932	8,8%
3	▼1	Fahrenheit	4851	8,7%
4		Need for Speed: Most Wanted	3704	6,6%
5	NEW	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	2793	5%
6	▼1	Call of Duty 2	2730	4,9%
7	NEW	Pro Evolution Soccer 5	2433	4,3%
8	▼2	Fable: The Lost Chapters	1556	4,1%
9	▲3	Магия крови	1541	3,5%
10	▼2	Prince of Persia: The Two Thrones	1495	2,6%
11	▼2	FIFA 06	1425	2,5%
12	▼5	Quake 4	1280	2,3%
13	NEW	Star Wars: Empire at War	1224	2,2%
14	▼4	Civilization IV	1147	2%
15		Warhammer 40 000: Dawn of War - Winter Assault	1137	2%
16	▼3	Battlefield 2	1017	1,8%
17	▼6	The Movies	908	1,6%
18	▼4	Black & White 2	874	1,5%
19	▼2	Gun	850	1,5%
20	NEW	Crashday	766	1,3%
21	▼5	Корсары III	743	1,3%
22	▼3	Age of Empires III	724	1,3%
23	▼5	Peter Jackson's King Kong	622	1,1%
24	▼4	X3: Reunion	569	1%
25	▼3	BloodRayne 2	557	1%
26	▼5	Мор. Утопия	555	0,9%
27	NEW	Tony Hawk's American Wasteland	530	0,9%
28	▼3	Xenus. Точка кипения	523	0,9%
29	▼1	Stubbs the Zombie in "Rebel Without a Pulse"	504	0,9%
30	▲2	Блицкриг II	465	0,8%

*На **5 апреля** в голосовании приняли участие 12 389 человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте **«Игромании»** ***(www.igromania.ru)*** регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактах или DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период *с МАЯ'2005* по *ФЕВРАЛЬ'2006*. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ШЕСТОГО АПРЕЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *ИЮНЕ'2005 — МАРТЕ'2006*. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

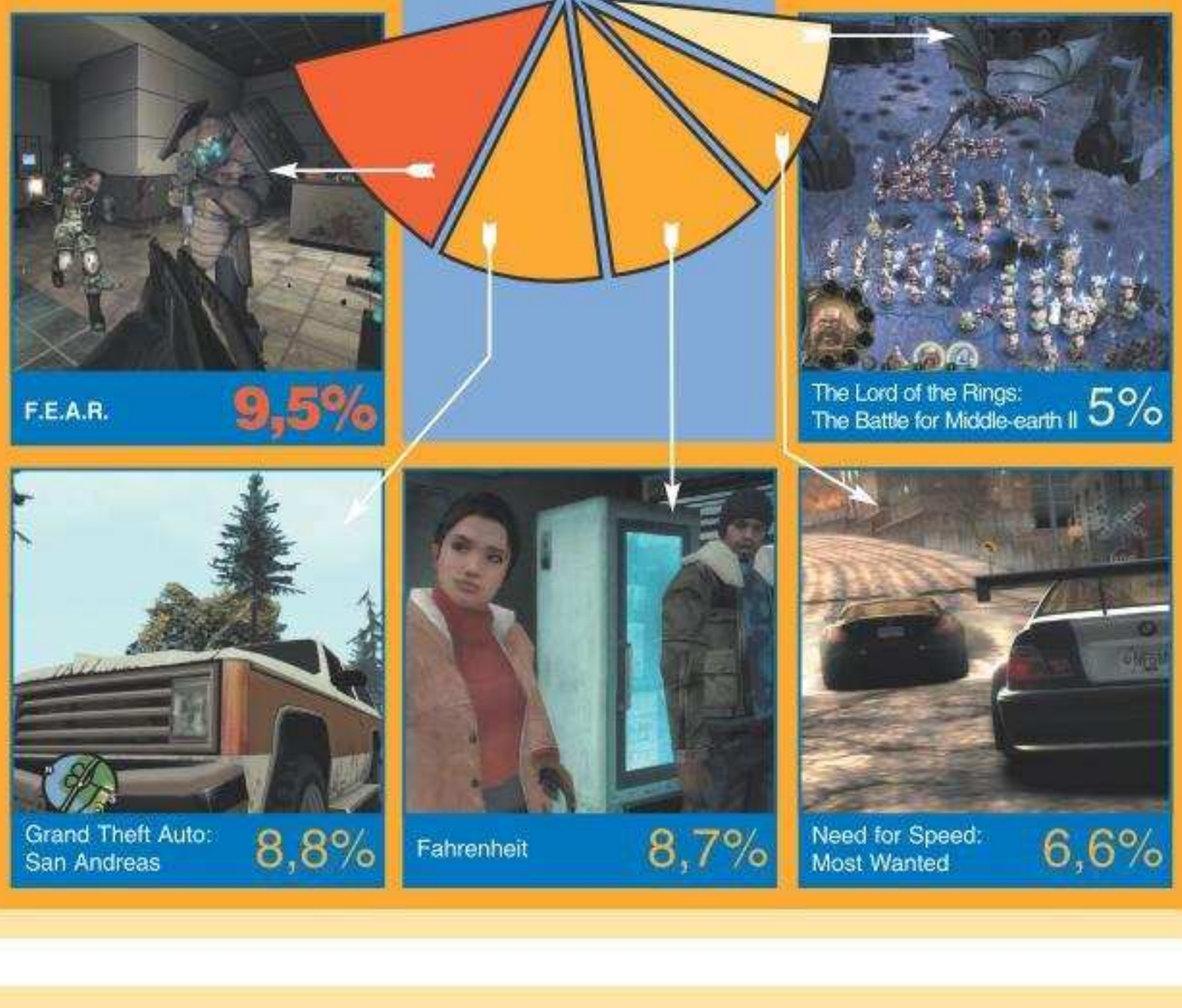
Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактах или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

В пятерке лидеров — маленький переполох! Первое место продолжает удерживать экшен **F.E.A.R.**, который на этот раз набрал 9,5% голосов наших читателей, зато на вторую позицию вырвалась гангста-игра Grand Theft Auto: San Andreas с 8,8% голосов. До лидера, как вы видите, совсем недалеко. Лишь 0,1% проиграла ей наша любимица **Fahrenheit**.

На четвертом месте стабильно держится **Need for Speed: Most Wanted** с 6,6% голосов. Ну а следом — самый настоящий новичок. Стратегия **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II** нахрапом отбила себе 5% голосов и заняла пятое место.

Показатели остальных новобранцев чуть хуже. Тринадцатое место (мы не учитываем **Pro Evolution Soccer 5** — эта игра была удалена за накрутку и вновь стартовала с нуля) заняла стратегия **Star Wars: Empire at War** (2,2%). Двадцатую строчку оккупировал автоэкшен **Crashday** (1,3%), а на 27-й позиции пристроился скейт-симулятор **Tony Hawk's American Wasteland** (0,9%).



ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Жизнь в нынешнем месяце однозначно удалась. Да, шедевров не завезли, но поиграть есть во что.

Первой по списку идет **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. Титулов у нее было море: «самая ожидаемая RPG года», «игра-революционер, которая раз и навсегда изменит жанр» и прочее бла-бла-бла. Увы, Oblivion не оправдал ожиданий. Это роскошная глубокая RPG с кучей интересных возможностей (и с некоторым количеством серьезных недочетов), но она совсем не такая, какой рисовали ее в пресс-релизах и интервью.

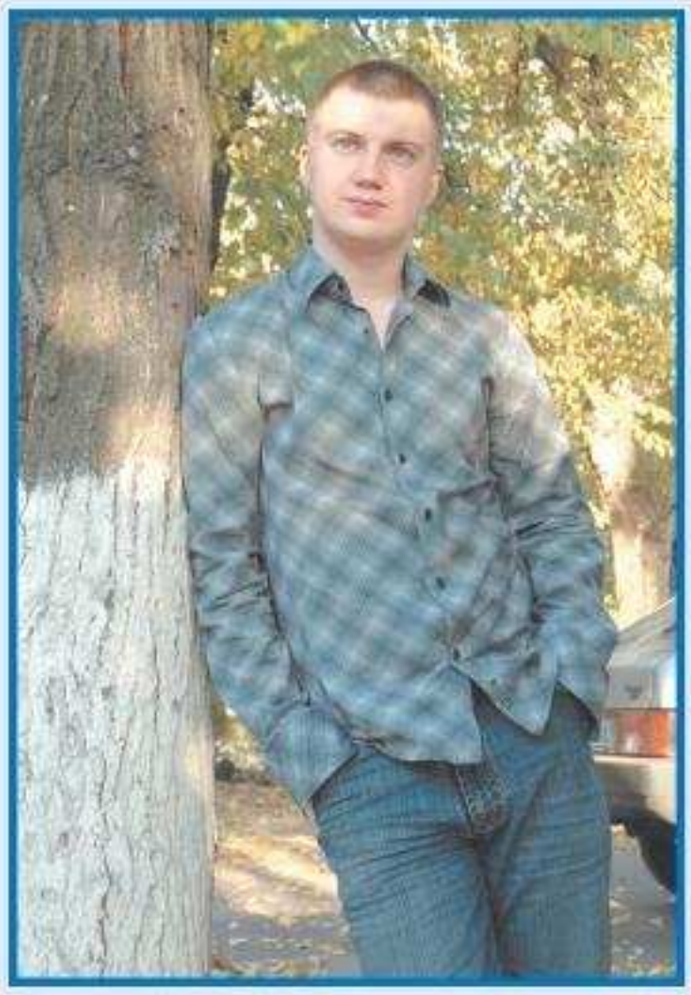
Тем не менее проектов, которые по размаху могли бы сравниться с Oblivion, в этом месяце больше не появилось. Есть **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** — неплохой ужастик по вселенной Лавкрафта. Если хотите сделать себе страшно — обязательно обратите на него внимание. Но только ни в коем случае не обращайте внимание на очень слабенькое техническое исполнение, о'кей?

Рядом пристроилась **The Godfather** — игра, испорченная кинолицензией. Слишком уж легкомысленно обошлись в **Electronic Arts** с уважаемым фильмом «Крестный отец», слишком уж много добавили отсебятины. Хотя если говорить о геймплее, то он как раз получился очень неплохим.

Не забудьте обратить внимание и на **Tycoon City: New York** — на рынке «градостроительных» симуляторов как раз очередное затишье. Сама игра, конечно, проста, но в ней есть две важных фишки. Во-первых, это очень детально смоделированный Нью-Йорк. Во-вторых, трехмерный графический движок, благодаря которому вы сможете со всех сторон рассмотреть какого-нибудь заштатного разносчика пиццы.

Поклонники квестов тем временем отправляются в объятья к **Keepsake** — очень приятной игры про то, как в волшебной школе все студенты сбежали с экзаменов. Или все-таки не сбежали, а... в общем, угадаете сами — вы ведь любите загадки, не так ли?

Вообще, у нас тут прямо каждой твари, да по паре выдают — довольны будут все. Кто там еще обделен? Поклонники автогонок? О, специально для вас у нас приготовлена **ToCA Race Driver 3** — новая часть популярнейшей гоночной серии. Главная ее изюминка — огромнейшее количество самых разных дисциплин. Хоть на багги катайтесь, хоть на «формуле». Качественная физика с интересным геймплеем прилагаются.



Ну а мы пока будем отгадывать свою загадку — какие же игры поразят беспристрастный коллектив «Игромании» в следующем месяце? Оставайтесь с нами!

Андрей Александров, редактор

ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ

qumo mp3_players

Ох, много разных MP3-плееров уже было в нашем конкурсе: и стильных, и с огромной памятью, и с разными дополнительными функциями. Однако такого «универсала», как **QUMO Cute** от компании **Qumo** (***www.qumo.ru***), мы еще не встречали. Смотрите, здесь вам и 512 Мбайт памяти на борту, и маленький, но цветной экранчик, и чехол, и даже ремешок для ношения на руке. Уже хотите заполучить этого малыша себе? Что ж, участвуйте в нашем конкурсе!

Победитель февральского тотализатора

Стильный MP3-плеер **BBK X11M** от компании **Ergodata** отправляется к **Никите Емцову** из города Волгодонска! Поздравляем тебя, Никита!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в **«Игровом тотализаторе»**. Все, что от вас требуется, — прислать по адресу ***totalizator@igromania.ru*** письмо с правильным прогнозом *первой пятерки игр — лидеров* хит-парада **«Игра месяца»**, который проводится с **5 апреля** по **10 мая**.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. Prince of Serbia: Sons of Crime
2. GTA: Miami Adventure
3. TRON 3.0: Kaspersky's Revenge
4. Tom Clancy's Star Wars
5. Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу ***totalizator@igromania.ru*** с пометкой **«Игровой тотализатор — апрель»**. В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас.

Прием писем закончится **10 мая**, не опоздайте!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров **«Игромании»** или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD-диске.

Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

Рейтинг “Игромании” 8.0

Полная рецензия в «Игромании» №04/2006

Совсем неприметное на первый взгляд продолжение совсем обычной стратегии. Но играется просто потрясающе.

Action * EA Los Angeles * Electronic Arts * Софт Клаб

Galactic Civilizations II: Dread Lords

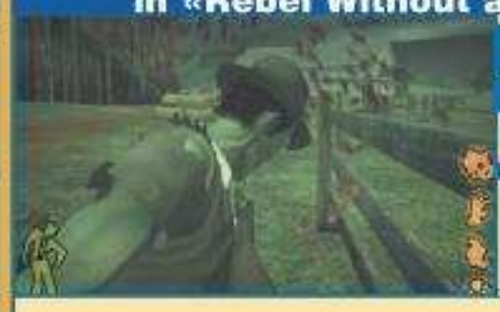
Рейтинг “Игромании” 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №04/2006

Космическая стратегия, где учтены, пожалуй, все ошибки и достижения предшественников. Настоящий Master of Orion нашего времени.

Пошаговая стратегия * Stardock * Paradox Interactive

Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse»



Рейтинг “Игромании” 8.0

Полная рецензия в «Игромании» №02/2006

Что можно сказать про игру, главные герои которой знают только одно слово — *«МОЗГИ!»*. Только одно: *«МОЗГИ!»*

Action * Wideload Games * Aspyr

Need for Speed: Most Wanted

Рейтинг “Игромании” 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №01/2006

Серия Need for Speed уходит на очередной круг. Полюбившиеся всем стритрейсерские гонки плюс прибывшая из Hot Pursuit полиция — разве нужно что-то еще для счастья?

Гламурный автосимулятор * EA Canada
Electronic Arts * Софт Клаб

The Movies

Рейтинг “Игромании” 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №01/2006

Интересный экономический симулятор, продуманная Sims-составляющая, великолепный инструментарий для создания фильмов. Мы верим — The Movies обязательно станет кузницей новых спилбергов и джексонов.

Симулятор киностудии * Lionhead Studios * Activision * 1С

F.E.A.R.

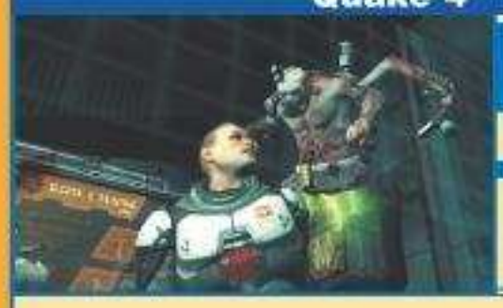
Рейтинг “Игромании” 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2005

Яркий, динамичный, страшный, захватывающий, поражающий. Все это в сумме дает лучший экшен 2005 года.

Action * Monolith * Vivendi Universal Games * Софт Клаб

Quake 4



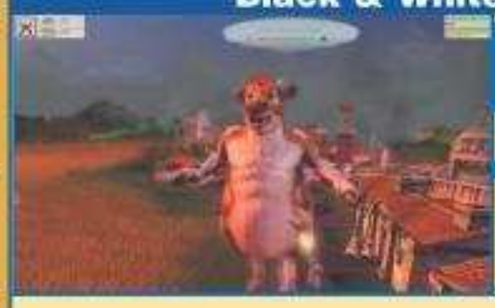
Рейтинг “Игромании” 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2005

Весьма сильный экшен, который заставляет нас вспомнить вышедший восемь лет назад Quake 2. Вспомнить и сказать: «Да, сегодня умеют делать игры не хуже, чем тогда».

Action * Raven Software * Activision * 1С

Black & White 2



Рейтинг “Игромании” 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2005

Трудно ли быть богом? В Black & White 2 с ее сногсшибательным геймплеем, красивой графикой и замечательной атмосферой — вовсе нет.

Симулятор бога * Black & White Studios/Lionhead Studios
Electronic Arts

Fahrenheit

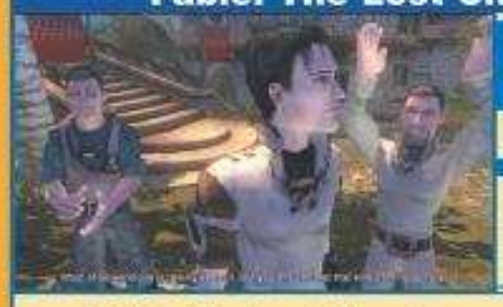
Рейтинг “Игромании” 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, спасете мир — и все это не отходя от компьютера!

Интерактивное кино/квест * Quantic Dream * Atari

Fable: The Lost Chapters



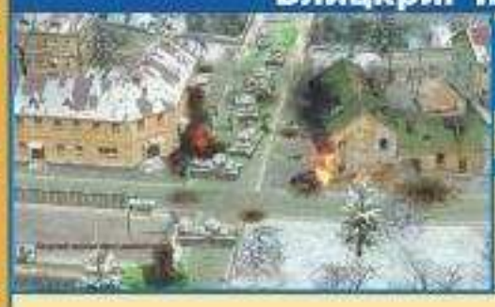
Рейтинг “Игромании” 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2005

Fable: The Lost Chapters — вторая жизнь, обвитая тысячами строк программного кода. Родиться, вырасти, самому выбрать свой путь, совершить десятки подвигов — разве вы этого не хотите?

Ролевая игра * Lionhead Studios * Microsoft * 1С

Блицкриг II



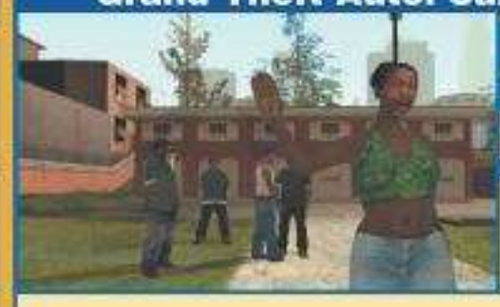
Рейтинг “Игромании” 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2005

Самая захватывающая стратегия по Второй мировой — динамичная, глубокая и, как ни странно, вполне себе реалистичная.

Стратегия * Nival Interactive * 1С

Grand Theft Auto: San Andreas



Рейтинг “Игромании” 9.5

Полная рецензия в «Игромании» №07/2005

Целый штат возможностей, скандальные кражи, лихие погони, жестокие перестрелки в обрамлении увлекательной истории про черного, как смола, преступника Сиджея.

Action * Rockstar North * Rockstar Games

LARA CROFT

TOMB RAIDER

LEGEND

КРАСОТА СПАСЕТ МИР

http://eidos.nd.ru/trlegend

Lara Croft Tomb Raider: Legend © Core Design Ltd., 2006. Разработано Crystal Dynamics, Inc. Издано Eidos, Inc., 2006. Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, логотип Tomb Raider, название и логотип Eidos, название и логотип Crystal Dynamics являются торговыми марками SCi Entertainment Group. Все права защищены.

Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращаться по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины –компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru или по телефону +7 (909) 981-30-47 (только SMS!). Если вы шлете письмо обычной почтой, сделайте на конверте пометку «Горячая линия: игры».

Будут ли продолжения таких игр, как Freelancer, Counter-Strike, F.E.A.R., Painkiller, Manhunt, Fable: The Lost Chapters, Star Wars: Republic Commando, Total Overdose, Giants: Citizen Kabuto, Clive Barker's Undying, Return to Castle Wolfenstein, Drakan: Order of the Flame и AquaNox?

И будут ли Diablo III, Max Payne 3, Homeworld 3, Dungeon Keeper 3, Knights of the Old Republic III и Aliens vs. Predator, тоже как ни странно, 3?

Clive Barker's Undying

На сиквел **Freelancer** надежды мало — компания **Digital Anvil** (разработчик) давно закрыта, а **Microsoft** (издатель) пока не горит желанием устроить продолжение космического банкета. Космосимы сейчас вообще не в почете. Крупнобюджетные игры в этом жанре никто больше не делает, остались только нишевые проекты вроде **X^3: Reunion** и **EVE Online**.

Для **F.E.A.R.** разрабатывается сразу несколько продолжений, но самого слова «F.E.A.R.» в их названиях точно не будет. **Monolith Productions** теперь работает под крылом нового издателя, **Warner Bros. Interactive Entertainment**, права же на торговую марку F.E.A.R. остались у **Vivendi Universal Games**. Самой «Монолит» принадлежат права на вселенную и персонажей.

Fable 2 будет обязательно — это подтвердил сам **Питер Молинье** на мартовской **Game Developers Conference**. Ни дату релиза, ни какие бы то ни было подробности дядя Петя не сообщил. Известна лишь целевая платформа (Xbox 360), а также издатель (Microsoft, кто же еще). Все это означает, что рано или поздно мы увидим Fable 2 и на PC.

Homeworld 2

Продолжение **Total Overdose** будет непременно, сиквелы **Counter-Strike**, **Painkiller**, **Return to Castle Wolfenstein** и **Star Wars: Republic Commando** — весьма вероятны (ничего конкретного никто пока не анонсировал). **Massive Development**, разработчик серии **AquaNox**, пошла на дно в середине прошлого года, так что третья часть под вопросом. Нет, когда-нибудь ее, может, и сделают (уж больно перспективный бренд), но будет это явно не скоро.

Вероятность появления сиквелов к **Giants: Citizen Kabuto**, **Clive Barker's Undying**, **Drakan: Order of the Flame** и **Manhunt** невелика, но... кто знает? У игровой индустрии ведь семь пятниц на неделе.

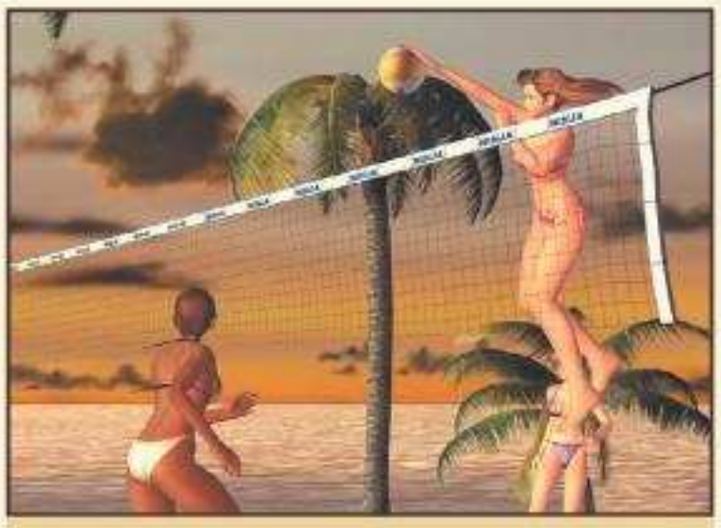
Diablo III и **Knights of the Old Republic III** давно в разработке. О **Dungeon Keeper 3**, **Max Payne 3**, **Homeworld 3** и **Aliens vs Predator 3** ничего не слышно.

Посмотрел на днях передачу «Фильтр» на MTV. Там составляют хит-парады игр. Так вот, в этих хит-парадах сплошные Mario и Zelda! Неужели все хорошие игры только на консолях, а мы тут за PC штаны протираем?

Legend of Zelda: Twilight Princess — вероятно, последний хит GameCube. Выходит осенью этого года.

У MTV и G4 (американский видеоигровой телеканал) есть одна странность — они питают какую-то нездоровую любовь к играм для приставок **Nintendo**. Возможно, редакторы этих каналов фанаты сериалов Mario и Legend of Zelda, но уделять им *так много* внимания, как это они обычно делают, по меньшей мере странно. Да, портативная приставка Nintendo DS действительно пользуется популярностью, даже большей популярностью, чем PSP. Но GameCube давным-давно считается покойником. Последние полтора-два года почти все крупные издатели выпускают игры на PC, Xbox/Xbox 360 и PlayStation 2, а «кубик» оставляют за бортом. Приставка эта разошлась чуть меньшим тиражом, чем оригинальный Xbox (около 20 млн экземпляров), но игры на ней выпускать совершенно невыгодно. Так что не переживайте — Mario и Legend of Zelda для компьютерных игр не соперники.

Я очень люблю женщин, футбол и футбольные симуляторы. Отсюда и вопрос: существуют ли симуляторы женского футбола?



Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball (Xbox)

О, наш человек. Фанатами футбола и футбольных симуляторов мы не являемся, но по первому пункту совпадение стопроцентное. Навскидку нам удалось вспомнить только один симулятор, попадающий под ваши условия, — **Blitz: The League** для PlayStation 2 и Xbox (октябрь прошлого года). Футбол там, правда, американский, а девушки фигурируют лишь эпизодически.

Поэтому вместо футбола рекомендуем срочно полюбить волейбол. В 2003 году на Xbox вышла игра **Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball** с девушками из понятно-какого-файтинга. Симулятор волейбола из нее получился неплохой, но игроков, естественно, больше интересовал не сам процесс, а ужимки главных героинь. **Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball 2** ожидается уже в этом году на Xbox 360.

Будет ли Fahrenheit издан на русском языке?

Будет. Локализацией занимается «**Акелла**», релиз — «когда-нибудь в этом году» (точной даты нет). Мы бы, однако, посоветовали найти английскую версию — переводы обычно хуже оригинала.

Компания 2K Games — это Take-Two Interactive?

Да, **2K Games** — это подразделение **Take-Two Interactive**. Оно было образовано в январе прошлого года путем слияния студий **Visual Concepts**, **Frog City Software**, **Kush Games**, **Indie Built**, **PopTop Software** и **Venom Games**. Специализируется это подразделение на выпуске игр по кинолицензиям и PC-эксклюзивам.

Есть ли на PC игры про покемонов?

Есть, но их очень мало. В 1999 году была **Pokemon Project Studio: Red Version** (обучалка от **The Learning Company**), в 2001 году — **Pokemon Trading Card Game 2** (издатель и разработчик — **Wizards of the Coast**).

Права на торговую марку Pokemon принадлежат Nintendo, а ей нет резона выпускать эти игры на PC и консолях конкурентов. На приставках же самой Nintendo таких игр завались.

Выйдет ли на PC игра Black? James Bond 007: Everything or Nothing? 50 Cent: Bulletproof?

Ни первая, ни вторая, ни третья игра на персоналках не появится. Все они с самого начала затачивались под консоли, поэтому при переносе на PC их пришлось бы переделывать подчистую. Печалиться по этому поводу мы бы не советовали: **Black** представляет хотя бы минимальный интерес (по сравнению с **F.E.A.R.** игра слабовата), а вот **James Bond 007: Everything or Nothing** и **50 Cent: Bulletproof** — это вообще клиника.

Что ест на завтрак Питер Молинье?

Овсянку.

Портировался ли Counter-Strike на приставки?

Да, было дело. Оригинальный **Counter-Strike** (не Condition Zero и не Source) выходил на Xbox в 2003 году.

Чем сейчас заняты хлопцы из People Can Fly?

В данный момент они делают некий проект для консолей нового поколения по заказу **THQ** (читай: для приставок и PC). Ни жанр, ни название пока не объявлены.

В магазинах много сиквелов к Far Cry — почему вы о них ничего не писали?

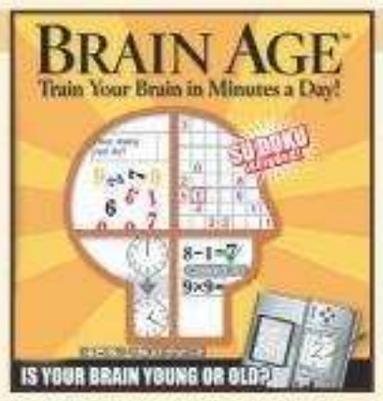
Потому что никаких продолжений к **Far Cry** не выходило. То, что вы видите в магазине, — это самопальные моды, сделанные неизвестно где, неизвестно кем и растиражированные пиратами. Всего под этим брендом было четыре игры: оригинальный Far Cry (PC), **Far Cry Instincts** (Xbox), **Far Cry Instincts Evolution** (Xbox) и **Far Cry Instincts Predator** (Xbox 360).

Есть ли пиратские UMD?

Нет и, скорее всего, не будет. **Sony** специально не выпускает в продажу устройства для записи такого типа дисков (напомню, что предназначены они для PSP) — чтобы исключить пиратство.

Какими онлайн-играми увлекается редакция «Игромании»?

Алексей Макаренков по долгу службы играет почти во все онлайн-игры, которые подают признаки жизни (он ведь отвечает за рубрику «**Игра в онлайне**»). Александр Кузьменко играет в **World of Warcraft** и **Guild Wars**, Андрей Александров и Степан Чечулин — только и исключительно в World of Warcraft, Антон Логвинов ждет **Auto Assault** (на тот момент, когда писались эти строки, она еще не вышла), а я... я в данный момент ни во что не играю. Подступался было ко все тому же World of Warcraft, но как-то не сложилось.



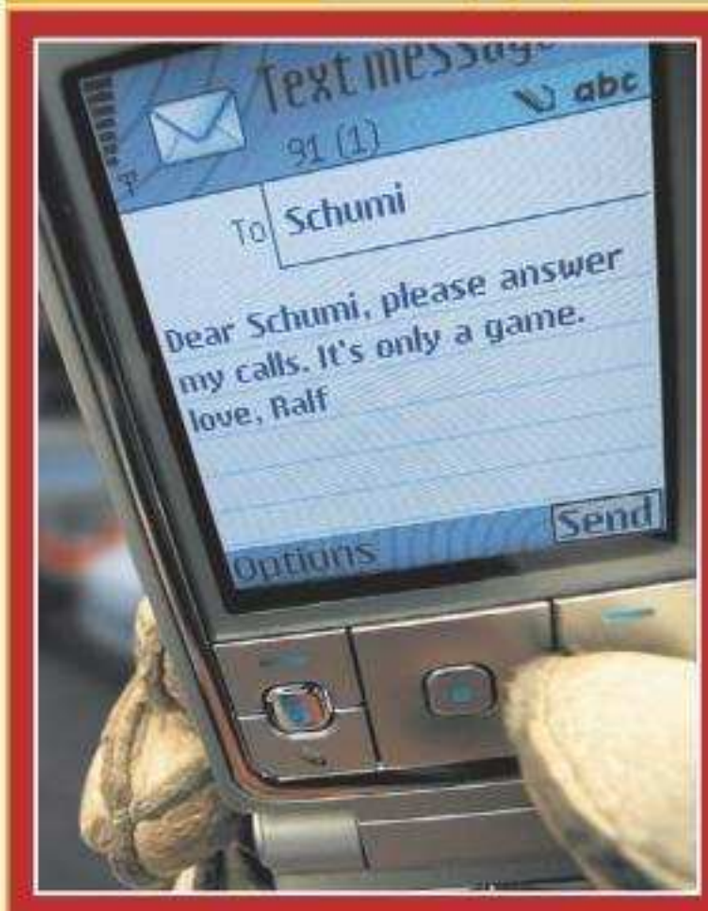
У какой игры было самое длинное название?

Вот самое длинное название, которое нам доводилось видеть: **Touhokudai Gaku Mirai Kagakugijutsu Kyoudoukenkyuu Center: Kahashima Ryuuta Kyouju no Nou o Kitaeru Otona DS Training**. Английское название ненамного короче — **Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day**. Эта игра была выпущена для портативной приставки Nintendo DS, предназначена она в основном для людей пожилого возраста (чтобы «разминать» мозги).

Чем сейчас занята Shiny Entertainment?

Доподлинно известно лишь, что **Shiny** (**Messiah**, **Sacrifice**, **Enter the Matrix**, **The Matrix: Path of Neo**) работает над неким файтингом, эксклюзивным для PC. Также ходят слухи о возрождении легендарного сериала **Earthworm Jim**. Радоваться этому или нет, решайте сами. После Enter the Matrix и The Matrix: Path of Neo наша вера в эту компанию изрядно подорвана.

Присылайте ваши вопросы по SMS!



В позапрошлом номере мы начали прием вопросов по SMS. Что можно сказать? Эксперимент прошел удачно: вопросов пришло много, причем вопросов интересных — продолжайте в том же духе. Если вы еще не знаете наш телефон, срочно записывайте: ***+7 (909) 981-30-47***.

Замечание у нас только одно, но замечание серьезное. Пожалуйста, внимательнее читайте условия отправки SMS. Во-первых, там ясно сказано — ***ответы на вопросы даются ТОЛЬКО на страницах журнала***. Во-вторых, не надо присылать свои вопросы по несколько раз (какой в этом смысл, если сотовые операторы сами присылают подтверждения того, что сообщение дошло?) и спрашивать, почему мы не отвечаем (почему — см. выше). И, в-третьих, ***не нужно звонить***, шлите вопросы сразу по SMS. Отвечать вам напрямую мы не можем — для этого пришлось бы открывать целый call-центр.

Также напоминаем, что SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом*** (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.

Кто будет издавать S.T.A.L.K.E.R. в России? И что грозит разработчикам, которые захотят сменить издателя?

Изначально **S.T.A.L.K.E.R.** должен был издаваться «**Руссобит-М**», но потом **GSC** создала собственное издательское подразделение (**GSC World Publishing**) и разорвала контракт с «руссобитами».

Что грозит разработчикам при смене издателя? Это зависит от того, какие условия были прописаны у них в контракте. Иногда «развод» проходит относительно безболезненно, но чаще бывает по-другому — разработчики теряют права на игры, выпущенные этим издателем, и начинают все с чистого листа. Часто в договоре даже прописывается, что после выхода игры девелоперы будут обязаны выпустить вторую или третью часть. По сути, это настоящая кабала. Такая практика распространена и в России.

Что случилось с игрой «Москва на колесах»?

Ее закрыли. И слава богу — это мог бы быть трэш почище LADA Racing Club.

Кто автор музыки для American McGee's Alice?

Крис Вренна, бывший участник группы **Nine Inch Nails**, которая писала музыку для первого **Quake**.

Портировались ли на PC игры серии Syphon Filter?

Нет, все игры серии **Syphon Filter** выходили только на PlayStation, PlayStation 2 и PSP. Издает **Syphon Filter** компания Sony, так что о портировании этих шутеров на другие платформы не может быть речи. Что в общем-то и хорошо: на фоне экшенов для PC Syphon Filter смотрится очень бледно.

С какого года проводится выставка E3?

С 1995-го. Первые два года E3 проходила в Лос-Анджелесе, в 1997-1998 гг. — в Атланте, с 1999-го — снова в Лос-Анджелесе.

Будут ли на PlayStation 3 игры отечественного производства?

Если и будут, то очень мало. В данный момент выпускать игры на консолях нового поколения планирует лишь **Nival Interactive**, затем наверняка подтянутся и остальные компании.

Чем отличается аддон от официального дополнения?

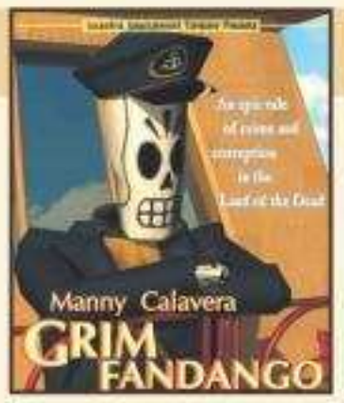
Ничем. Аддон (add-on, сокращение от слова addition, добавка) — это обычно и есть официальное дополнение. Бывают и неофициальные, самодельные аддоны, но у нас в журнале они не рецензируются, а сразу отправляются по этапу на DVD в «Игровую зону».

Какие игры по вселенной Star Wars выйдут в ближайшие пару лет?

Пока известно лишь о **Star Wars: Knights of the Old Republic III** (но ее еще даже официально не объявили) и **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy**. Ни о каких других SW-играх не было даже слухов. Мы, признаться, затрудняемся вспомнить, когда у «лукасов» последний раз было такое затишье. Не исключено, что сейчас они просто-напросто восстанавливают силы после «Третьего Эпизода», когда за короткое время было выпущено сразу несколько игр по «Звездным войнам».

Изменится ли качество видео при переписывании с диска на диск?

Нет. Данные на цифровых носителях можно копировать любыми тиражами без потерь в качестве. Если болванка, на которую производится запись, окажется бракованной или сам CD/DVD-привод что-нибудь намудрит, возможны проблемы при чтении диска. Но на качестве самой информации это никак не скажется.



Есть ли надежда, что старые квесты от LucasArts когда-нибудь выйдут на русском языке?

Есть. В данный момент **LucasArts** внимательно присматривается к российскому рынку. Если локализованные версии ее последних игр разойдутся хорошим тиражом (одна из них рецензировалась нами в прошлом номере), LucasArts вполне может продать права на издание своих старых квестов.

Будет ли Square Enix и дальше снимать фильмы по Final Fantasy?

Очень надеемся, что да. Пока на ее счету только два фильма (и оба компьютерных) — **Final Fantasy: The Spirits Within** (2001) и **Final Fantasy VII: Advent Children** (2005). Ничего нового Square Enix пока не анонсировала.

Ну где же, где же новый Colin McRae Rally? Умаялся уже ждать!

Кстати, да, хороший вопрос. В последние несколько лет **Codemasters** взялась выпускать новые эпизоды «Колиного ралли» ежегодно (**Colin McRae Rally 04** и **Colin McRae Rally 2005** вообще вышли с интервалом в полгода), но о новой части почему-то до сих не слышно. Либо «кодики» поняли, что нельзя так часто дергать свою любимую корову за вымя (можно ведь и оторвать), либо они делают следующую часть на полностью новом движке, либо и то, и другое.

Когда выйдут локализации Age of Empires III, Quake 4 и The Elder Scrolls IV: Oblivion?

По словам сотрудников **1С**, это случится уже в конце весны — начале лета. Точные даты они назвать затруднились — локализация дело сложное и многотрудное, особенно с учетом того, что диалогов в играх сейчас много и все их надо переводить.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

FAQ по Xbox 360

После видеорепортажа в мартовском номере «Игромании» нам пришло так много вопросов по Xbox 360, что мы решили сделать по нему небольшой FAQ. Здесь вы найдете ответы на все самые основные вопросы.

Сколько стоит Xbox 360 и где его можно купить?

Слева Core-версия Xbox 360, справа — Premium.

В данный момент (по состоянию на конец марта) Core-версия стоит в России 11 000 — 12 000 рублей, Premium — около 16 000. «Корова» включает в себя саму приставку, проводной геймпад и композитный кабель. Premium-комплектация гораздо богаче: кроме всего перечисленного, в ней есть жесткий диск на 20 Гбайт, компонентный и Ethernet-кабели и аудиогарнитура. Геймпад здесь уже беспроводной.

Приставку и игры к ней можно купить в следующих интернет-магазинах: ***www.thegames.ru***, ***www.gamepark.ru***, ***www.trezor-shop.com/ru***, ***www.pristavki.ru*** или ***http://game100.ru***.

Будет ли Xbox 360 запущен в России? И будут ли выпускаться для него игры на русском языке?

Питер Мур

Во время запуска приставки в Японии **Питер Мур** (в Microsoft он занимает должность вице-президента отделения Home and Entertainment Division по продажам и маркетингу) прямо сказал, что Xbox 360 *будет* запущен в России. Точную дату он не назвал, но все сходятся во мнении, что это будет либо нынешней осенью, либо в следующем году.

Игры для Xbox 360 на русском языке, может, и будут, но мы бы на это сильно не надеялись. В любом случае цены на них, скорее всего, останутся те же, что и на Западе: тайтлы от самой Microsoft — $50, от сторонних издателей — $60.

Как приставка подключается к Сети? Нужен ли для этого компьютер? Какие требования к качеству связи?

Чтобы подключить Xbox 360 к интернету, компьютер не нужен.

Просто поразительно, сколько народу задает этот вопрос. Открываем Америку: для подключения Xbox 360 к интернету *компьютер не нужен!* То есть подключить его через компьютер вы, конечно, можете, но это дополнительный геморрой (нужно будет копаться в настройках, покупать еще одну сетевую карту). Сам же «бокс» подключается элементарно: подрубаете Ethernet-кабель напрямую к модему, указываете в настройках приставки пароль и логин вашего провайдера — и все, вы в онлайне. Проблемы бывают (иногда приходится самому задавать все сетевые параметры — IP-адрес, маску подсети, шлюз и т.д.), но обычно они решаются довольно быстро.

Для игры по Сети вполне достаточно соединения со скоростью 256 Кбит/с, но, в принципе, консоль не будет возражать даже против dial-up. Поиграть на dial-up вы не сможете (исключение — **Project Gotham Racing 3**), но выйти в интернет и пообщаться с друзьями через аудио-гарнитуру — это запросто. Трафика во время игры расходуется немного. Точные замеры я делал, но счет там идет всего на несколько мегабайт в час.

Подписка на сетевой сервис Xbox Live Gold стоит $49 в год, но если вы не хотите платить, можете пользоваться бесплатным Xbox Live Silver (единственное отличие — нельзя играть по Сети) или каждый месяц создавать новый аккаунт. При регистрации нового геймертага пользователю дается бесплатный месяц Xbox Live Gold, а создавать их можно сколько угодно. Но здесь есть некоторые неудобства: во-первых, набранные вами gamerscore не переносятся на новый аккаунт (но и старый никуда не исчезает), во-вторых, вам придется заново добавлять всех друзей.

Обязательно ли покупать телевизор высокого разрешения, чтобы поиграть на Xbox 360? Можно ли подключать приставку к монитору?

Через VGA HDAV-кабель приставку можно подключать к монитору.

Не только можно, но и нужно! Цены на HDTV-телевизоры пока достаточно высокие, купить их может не каждый, поэтому оптимальным вариантом остается монитор (я сам так играю). Можно пользоваться и обычным телевизором, но тогда придется распрощаться с высокими разрешениями.

Чтобы подключить Xbox 360 к монитору, вам понадобится VGA HDAV-кабель. Ни в Core, ни в Premium-комплектацию этот кабель не входит, докупать его придется отдельно. В российских магазинах он стоит $60—70.

Какие игры уже вышли на Xbox 360 и какие выйдут в ближайшее время?

Kameo: Elements of Power

К моменту сдачи этой рубрики (конец марта) на Xbox 360 вышло несколько десятков игр. В основном это мультиплатформы, которые были (или будут) на PC: **Call of Duty 2**, **Gun**, **NBA 2006**, **Tony Hawk's American Wasteland**, **Need for Speed: Most Wanted**, **Madden NFL 06**, **Condemned: Criminal Origins**, **FIFA 06: Road to FIFA**, **NBA Live 06**, **Quake 4**, **Peter Jackson's King Kong**, **Tiger Woods PGA Tour 06**, **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter**, **Blazing Angels: Squadrons of WWII**, **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, **Top Spin 2**.

Чистокровных эксклюзивов немного: **Kameo: Elements of Power**, **Amped 3**, **Project Gotham Racing 3**, **Perfect Dark Zero**, **Ridge Racer 6**, **Dead or Alive 4**, **The Outfit**, **Far Cry Instincts Predator**.

Еще пять игр на PC не появятся, но зато они были на других консолях: **Burnout Revenge** в прошлом году выходила на Xbox и PlayStation 2; **Rumble Roses XX** представляет собой доработанную версию **Rumble Roses** для PlayStation 2 (2004 год); **Fight Night Round 3** и **Full Auto** выйдут на PlayStation 3; **Dynasty Warriors 5 Empires** параллельно с релизом на Xbox 360 посетила PlayStation 2.

Far Cry Instincts Predator

В апреле на Xbox 360 ожидаются **Battlefield 2: Modern Combat**, **Tomb Raider: Legend**, **Final Fantasy XI Online**, **2006 FIFA World Cup** и **Major League Baseball 2K6**.

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
Александр Кузьменко

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Tropico

ДАТА ВЫХОДА:	2001 год
ЖАНР:	Экономический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	GoD/PopTop

Как, друзья, печально все в этом мире. Уве Болл продолжает снимать фильмы, Том Клэнси — писать книги, а компания **Electronic Arts** — производить по десять сиквелов в год. И главное — луча света во всем этом темном царстве коммерции и наживы нет, похоже, уже и не будет.

На кого ты покинула нас, чудо-компания **Gathering of Developers**? Единственная по-настоящему независимая издательская контора, которая давала своим разработчикам бешеные миллионы на создание шедевров, не парила со сроками и не приставала с конъюнктурщиной... А разработчики — вот ведь что самое интересное — создавали, творили: практически каждая игра GoD-объединения стала локальным жанровым хитом.

Вот взять ту же **Tropico** — ни дать ни взять симулятор диктатора банановой республики. Сложная экономическая стратегия, в которой вам поручалось за двадцать лет построить коммунизм на отдельно взятом тропическом островке — с латифундиями, советскими ракетными базами, притеснениями гражданских прав и свобод, войнами с бородатыми барбудос и тому подобными замечательными вещами. Вот какой издатель сейчас на такое даст деньги? А вот Gathering дали. В итоге Tropico стала одной из самых любимых игр вашей дорогой редакции и получила заоблачный девятибалльный рейтинг.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Monty Python & The Quest for the Holy Grail

ДАТА ВЫХОДА:	1996 год
ЖАНР:	Издевательский квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	7th Level

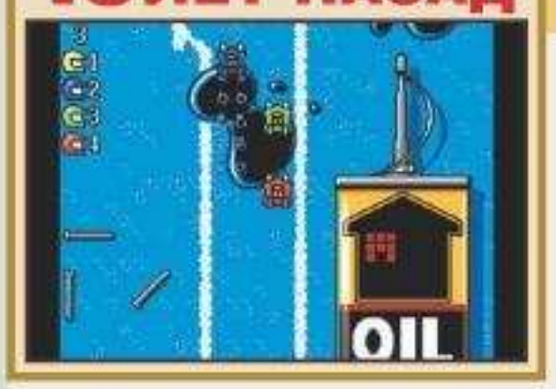
Или вот вам еще один «независимый» издатель, который так же плохо кончил. Десять лет назад **7th Level** была компанией, которая, похоже, делала игры не «для рынка», а для себя. Самый живой пример — большая квесто-эпопея по мотивам фильмов и скетчей английской комик-труппы «Монти Пайтон». Самой живой и интересной игрой серии было, безусловно, глобальное квест-издевательство под названием **Monty Python & The Quest for the Holy Grail**.

На протяжении нескольких часов мы, король Артур (сын Утара Пентрагона, покоритель бриттов и суверен всея Британии), при поддержке друзей — рыцарей-дебилов — терпели всевозможные унижения от крестьян-антиглобалистов, французов-эксцентриков, деревянного троянского зайца, рыцарей-которые-говорят-ни и зловещего кролика-людоеда.

И если одноименный фильм был глобальной пародией на все легенды о рыцарях круглого стола, то игра стала не менее глобальной пародией на все компьютерные жанры (и в особенности квесты) вместе взятые. Ехидные комментарии по поводу «что, не надоело, мол, давить в одну и ту же точку, пальчик не заболел?», идиотская система «сбора всего» по локациям, инвентарь, в котором помещалась повозка с лошадью и мини-игры типа «Сбрось покойника в могилу», «Сожги ведьму» или — срам-то какой! — «Отшлепай девственницу».

Все это плюс незабываемый фирменный юмор превратило The Quest for the Holy Grail в однозначно культовую игру, а компанию 7th Level отправило на глубокое финансовое дно...

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Micro Machines

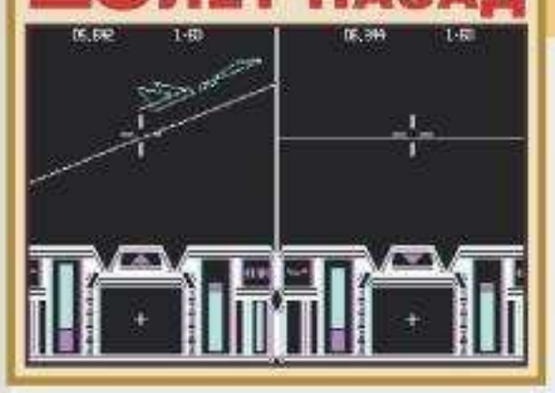
ДАТА ВЫХОДА:	1991 год
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Codemasters/Big Red Software

Посмотрите на эту игру. Хорошенько ее запомните, а лучше — запишите себе где-нибудь на манжете название **Micro Machines**. Это, друзья, родоначальник большого и могучего жанра игр про маленькие машинки, которые ездят, стреляют и издают звук «бжж!». Сегодня в такие игры уже никто не играет (ну еще бы — сейчас всем подавай **Need for Speed** или **GTA**, реализм, гламур, ну вы поняли), а вот в начале 90-х «Микромашинки» собирали у мониторов тысячи тысяч игроков.

Смысл сей затеи был в следующем: нам выдавалась маленькая, буквально микроскопическая радиоуправляемая машинка размером со спичечный коробок. У наших соперников (которыми, кстати, могли быть другие живые игроки) были точно такие же. А что, спрашивается, делать куче людей с радиоуправляемыми спичечными коробками на руках? Правильно — устроить гонки. Трассы могли проходить по кухонному столу, по пыльному газону, и — вот уж где жесть как она есть! — даже по кольцу унитаза. Ну а чтобы весь этот блошиный цирк был еще веселее, разработчики придумали тысячу всевозможных бонусов: маленькие пушки, разлитое на дороге машинное масло, смертоносные катящиеся бильярдные шары и тому подобные прелести жизни.

Прибавьте сюда отличную динамику, красивую графику, отточенный мультиплеер — и вы получите культ, который и по сей день живет в некоторых ностальгических сердцах.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Top Gun

ДАТА ВЫХОДА:	1986 год
ЖАНР:	Аркадный авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Ocean

Друзья, пожалуйста, не путайте этот **Top Gun** от удивительных людей из компании **Ocean** с другим, попсовым и всем известным Top Gun от компании **Konami**, который намозолил всем глаза еще во времена царствования приставки «Денди» (всему остальному миру известной как NES).

Этот Top Gun — он совсем другой, такая, знаете ли, матерая «игра по фильму с Томом Крузом», в которой нам представлялась уникальная возможность стать пилотом реактивного истребителя F-14 Tomcat и, соответственно, истреблять всякую вражескую реактивную нечисть.

Все происходящее на экране, по идее, должно было напоминать симулятор, но в действительности это было самой что ни на есть брутальной аркадой. Сидя в фиолетово-сиреневом кокпите и вглядываясь в кромешно черный горизонт, мы должны были во что бы то ни стало разглядеть голубые точки, символизирующие вражьи самолеты. Успешно маневрируя при помощи клавиш «вправо», «влево» и клавишей «пробел», выпуская по голубым точкам ракеты класса «воздух-воздух», мы таким вот нехитрым способом устанавливали мир во всем мире.

Хорошая игра была, если что. Популярная.

"Об этой игре можно говорить долго и со вкусом. О том, какие логичные тут загадки, о том, какие замечательные у авторов стиль и чувство юмора..."

AG.ru

"А как тут всё озвучено, какая тут музыка! Я не знаю, где наши доморощенные "русефекаторы" смогут найти такие голоса, чтобы передать всю чудину чувств героев, и кто сможет написать для них перевод, ни на йоту не уступающий оригиналу в юморе. Вероятно, нигде и никто."

AG.ru

"Не так-то просто сочетать в одной игре Blade Runner и King's Quest!"

«НАВИГАТОР»

Разработка: FUNCOM
адаптация и издание: 1С/snowball.ru

"Бесконечное Путешествие"

03/2006

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Защищенная флэшка

Защищенная USB-флэшка **Kingston** не позволит никому получить доступ к вашей информации. В наши дни вопрос о защите персональной информации стоит ребром. Мало ли, что вы переносите на своей флэшке — ключ к кошельку **WebMoney**, дипломную работу, номер кредитной карты и пароль? **Kingston DataTraveler Elite** — **Privacy Edition** на аппаратном уровне шифрует записываемую информацию при помощи 128-битного ключа.

Помимо продвинутого шифрования флэшка может блокировать доступ к информации после 25 неправильных попыток ввода пароля. Если злоумышленник не справится за 25 попыток, информация будет заблокирована навсегда — поможет только форматирование, но данные при этом будут утеряны.

Новая флэшка доступна в версиях от 256 Мбайт до 4 Гбайт. Скорость считывания данных равна 24 Мбайт/с, скорость записи — 14 Мбайт/с. К счастью, защитные функции не сильно повлияли на цену — за 256 Мбайт версию просят $50, за 4 Гбайт хотят $347.

Изначально DataTraveler Elite — Privacy Edition разработана для крупных организаций и корпоративных работников, но и современному пользователю не помешают возможности шифрования конфиденциальной информации.

Читая на ходу

Спустя четыре месяца после анонса не слишком известная в России компания **iRex** (подразделение **Philips**) представила технические характеристики электронной книги **Electronic Reader ER 0100** под кодовым названием **iLiad**. «Илиада» умеет отображать на своем 8,1-дюймовом монохромном (16 оттенков серого) экране файлы в форматах PDF, XHTML, TXT с разрешением 1024x768. В будущем будет добавлена поддержка других форматов (путем обновления прошивки).

К iLiad можно подключать флэш-карты с интерфейсом USB. Также в наличии слоты **CompactFlash Type II**, **SD/MMC**. Благодаря им объем памяти электронной книги можно расширить.

Вы когда-нибудь видели играющую музыку книгу? А вот iLiad справится с этим никак не хуже специализированного MP3-плеера и даже выведет звук через стандартный 3,5-мм разъем. Коммуницирует «книжка» по беспроводному интерфейсу Wi-Fi (802.11g) и через обычную Ethernet-карту.

400 МГц процессор, 64 Мбайт оперативной памяти, 224 Мбайт встроенной флэш-памяти, сенсорный экран — устройство получилось очень продвинутым. К слову, в 224 Мбайт поместится около 30 книг, все выпуски газет за месяц и еще некоторые документы. Вот только цена устройства — $790.

SLI-физика в действии

Калифорнийская компания **NVIDIA** недавно продемонстрировала технологию **SLI Physics**. В паре с движком нового поколения **Havok FX** эта технология разгружает центральный процессор от необходимости рассчитывать всю физику в играх. Под физические расчеты отдается вторая видеокарта из SLI-связки, тогда как первая занимается обработкой игры. Такой ход выглядит более чем оправданным ввиду того, что **Quad SLI** оказалась слишком мощной для современных систем, так что скинуть «лишнюю» скорость под нужды какого-либо процесса было бы здорово.

SLI Physics умеет распределять мощности — если в определенный момент времени обрабатывать физику не нужно, свободная видеокарта займется графикой. При этом центральный процессор будет безраздельно отдан под расчеты искусственного интеллекта. Но... насколько быстро современные видеокарты смогут обрабатывать физику?

Дальнейшие исследования SLI Physics показали, что компании **AGEIA** пока еще не о чем беспокоиться. Новая технология далека от финального вида. Тем временем AGEIA PhysX получила поддержку от таких издательств, как **Ubisoft**, **Microsoft**, **Take-Two Interactive**, **Midway Games** и **Atari**.

Прощание с PSone

11 лет — большой срок для приставки. **PlayStation** прошла длинную дорогу, получила новую, более компактную форму (**PS One**), а теперь вот уходит на заслуженный покой — консоль окончательно сняли с производства.

За время своего существования PlayStation успела разойтись тиражом в 100 млн экземпляров. Многие ее игры — **Metal Gear Solid, Silent Hill, Twisted Metal** —порадовали и пользователей ПК, после того как их портировали на нашу любимую платформу. Все, кто желает познакомиться с этими легендарными играми, смогут запустить их через эмулятор на **PlayStation Portable**.

Старая школа

Романтика 60-х годов не покидает умы разработчиков акустических систем и разного рода гаджетов. Иначе как можно объяснить выпуск японской компанией **Evergreen** устройства **MusicBaby DN-MPS100**? Перед нами пара динамиков, вход AUX, несколько кнопок и порт USB. Но дизайн! Квадратный деревянный корпус, круглые колонки, прикрытые металлической сеточкой, классические кнопки управления громкостью... Никаких вам жидкокристаллических экранов, неоновой подсветки и пластиковых поверхностей.

MusicBaby DN-MPS100 — это стереосистема для воспроизведения музыки с USB-флэшек. О том, какого рода источником питания пользуется MusicBaby, ничего не сообщается, однако можно предположить, что это и батарейки/аккумуляторы, и обычная розетка.

Роботы на защите Америки

Агентство **DARPA** разработало робота, внешне похожего на лобстера. Несколько таких металлических членистоногих в скором будущем смогут патрулировать морское дно в поисках мин и других защитных приспособлений. Роботизированного лобстера назвали не особенно оригинально — **Robolobster**.

Боевые роботы для американских ВВС не в новинку. В Ираке проходят тестирование усовершенствованные модели **SWORDS** (**Special Weapons Observation Reconnaissance Detection Systems**). Вспоминаются законы робототехники дедушки Айзека Азимова. Первый и самый главный гласит: «*Робот не может причинить вред человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинен вред*». Конечно, воякам наплевать на «какие-то» законы из фантастических рассказов. Прямой обязанностью SWORDS является определение и уничтожение сил противника. Хотя робот ничего не решает сам (приказ на поражение цели дает оператор по радиоканалу), но не исключено, что в будущем роботы научатся самостоятельно принимать такие решения. Полевые тесты показали, что новая модель уже стреляет точнее, чем человек.

Экстремально дорогая версия

В полку **Pentium Extreme Edition** пополнение — на закате эры **NetBurst** компания **Intel** пытается выжать из ядра **Presler** все соки. Модель **Pentium 965 Extreme Edition** (EE) с частотой 3,73 ГГц, скорее всего, станет последним из могикан NetBurst. О причинах гибели этой архитектуры говорить можно долго, но факт остается фактом — ей осталось совсем немного.

Процессор поддерживает все современные технологии — 64-битные инструкции EMT64, XD-бит и виртуализацию. 2 мегабайта кэш-памяти L2 для каждого ядра и 1066-мегагерцовая шина — это уже привычные для семейства Extreme Edition технические характеристики. Разгонный потенциал модели Pentium 965 EE впечатляет. Процессор не так сильно греется, повысить частоту до заветных 4 ГГц вряд ли станет проблемой. Новая модель уже поступила в продажу по всему миру по цене $999.

Итоги конкурса i-mode

Как и обещано, сегодня мы подводим итоги конкурса по **i-mode**. Мы получили множество писем — как бумажных, так и электронных. Представляем вам тройку победителей.

Телефон **NEC N411i** получают Анатолий Боган (г.Торжок), Людмила Ярина (г.Челябинск) и Василий Скрипачев (***skripa4@bk.ru***).

Поздравляем участников конкурса с победой!

Нанотехнологии в действии

Компания **Defender** представляет серию средств для защиты поверхностей — **Defender Nano**. Первой ласточкой новой серии является комплекс, предназначенный для очистки и защиты поверхностей на длительный срок. Работает это так: образуется невидимое покрытие, которое держится на обработанной поверхности от нескольких месяцев до года. Это не слой герметика или резины, а модификация поверхности на молекулярном уровне.

При использовании средств Defender Nano на обрабатываемой поверхности образуется особое покрытие. Оно представляет собой раствор наночастиц, глубоко проникающих в волокна естественных и искусственных тканей. Раствор на микроуровне заполняет все неровности, предотвращая тем самым впитывание и оседание посторонних частиц на поверхности. Жидкость абсолютно прозрачна.

В состав комплекса входит средство для предварительной очистки поверхности (сухая салфетка и спрей) и влажные салфетки, пропитанной раствором Nano.

После использования Defender Nano необходимо лишь время от времени протирать поверхность сухими или смоченными в воде безворсовыми салфетками.

Музыка без проводов

На выставке **CeBIT** компания **Logitech** продемонстрировала систему **Wireless Music System**. Она может передавать цифровые аудиопотоки в любом формате с компьютера на домашнюю стереосистему или на любую другую акустическую систему. При этом не требуется никаких проводов.

Wireless Music System состоит из трех компонентов: музыкального передатчика с интерфейсом USB, подключаемого к компьютеру, приемника, подключаемого к домашней стереосистеме с помощью стандартного порта RCA или 3,5-мм разъема, а также беспроводного пульта ДУ. Установка системы занимает всего несколько минут.

Чтобы исключить появление радиопомех, предусмотрена адаптивная перестройка частоты. Музыкальный передатчик с интерфейсом USB передает звуковые потоки с компьютера непосредственно на приемник. Радиус его действия достигает 100 метров в зависимости от условий.

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРА И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

CD DVD **ATI Catalyst 6.3** — новые драйвера для видеокарт от ATI.

DVD **AVIVO Video Converter Engine 6.3** — видеоконвертер для карт серии Radeon X1000.

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ И КОДЕКИ

DVD **RealTek AC'97 3.84** — драйвера для аудиокодеков AC'97 компании RealTek.

DVD **RealTek HDA 1.34** — драйвера для аудиокодеков HDA компании RealTek.

ОПТИЧЕСКИЕ ПРИВОДЫ И ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

CD DVD **Nero InfoTool 4.03** — показывает всю информацию о вашем приводе и CD/DVD-носителе.

CD DVD **Nero CD-DVD Speed 4.50** — утилита для тестирования скорости записи и чтения оптического привода.

DVD **Western Digital Data LifeGuard Diagnostics Utility 1.07.01** — проведет диагностику FireWire-, IDE-, SATA- или USB-устройств от Western Digital.

CD DVD **HDDlife 2.8.94** — программа для отслеживания состояния вашего жесткого диска.

МАНИПУЛЯТОРЫ

CD DVD **Oklick S-Key** — софт для мышек и клавиатур от Oklick.

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

CD DVD **BGEye 1.93** — отображает основную системную информацию на рабочем столе.

CD DVD **CPU-Z 1.32.1** — показывает всю информацию о процессоре, памяти и системной плате.

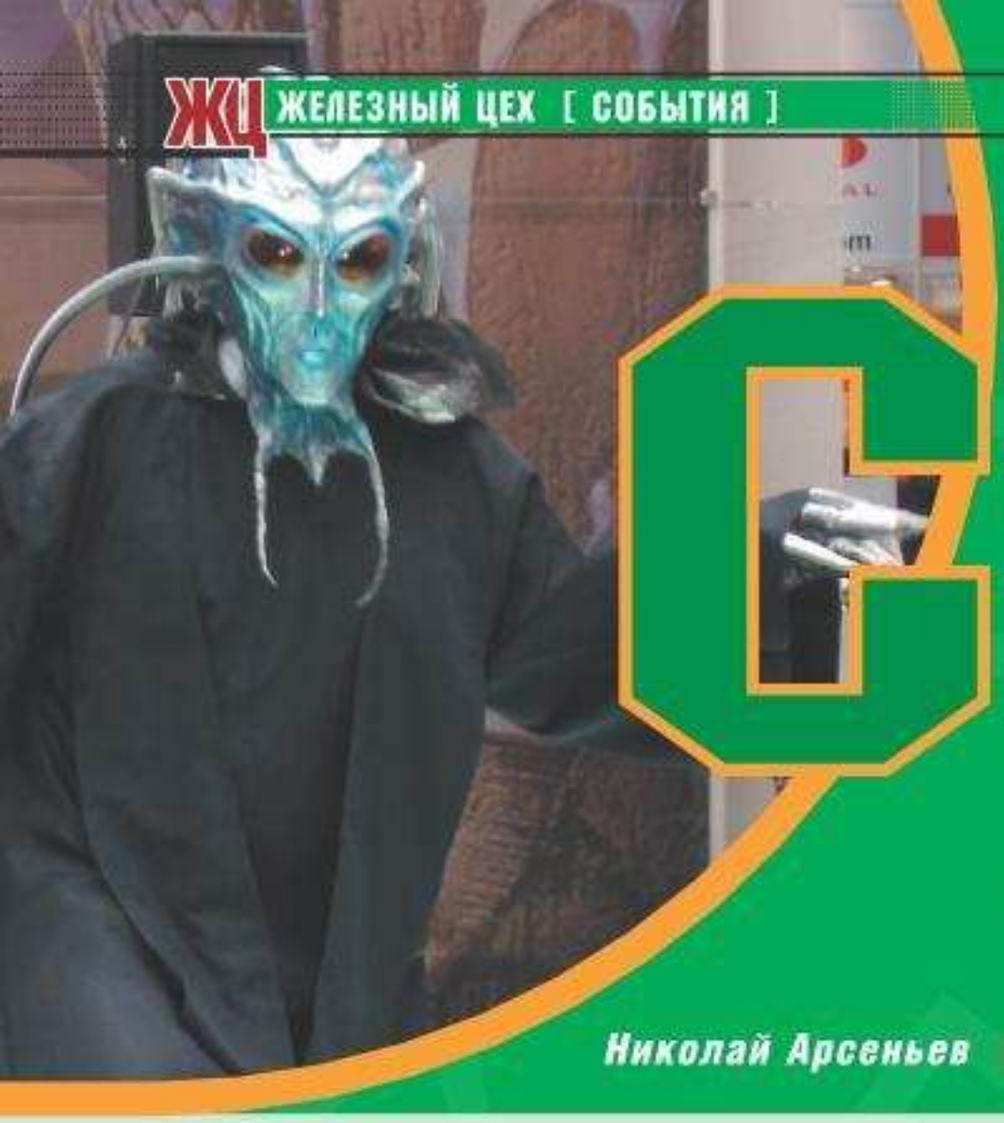
CD DVD **CrystalMark 2004 0.9.117.293A** — оценивает производительность вашего компьютера.

iRU. Теперь ПК!

Раньше торговая марка iRU ассоциировалась только с ноутбуками, но начиная с марта под ее знаменами будут выпускать только персональные компьютеры. Модельный ряд включает пять серий: три для дома (**Brava Home**, **Intro Home**, **Ergo Home**) и две для офиса (**Intro Corp**, **Ergo Corp**). Офисные варианты нам не так интересны, а вот домашние — это да.

Как и положено, домашняя серия будет исполнять роль домашнего мультимедийного центра на все руки. А это значит, что можно будет поиграть в современные игры, посмотреть кино на мониторе или на телевизоре (через видеовыход) или просто послушать музыку. Все компьютеры получат трехлетнюю гарантию.

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU



CEBIT 2006 И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Главная железная выставка года

Николай Арсеньев

Выставки — это всегда праздник. А тем более такие выставки, как **CeBIT**. С каждым годом CeBIT все больше превращается из места для встреч и переговоров в яркое шоу наподобие E3. В самом деле, к чему все эти строгие костюмы, разговоры о контрактах и поставках? Это же show time!

Процессоры: бесконечное противостояние

Центральной темой для **Intel** стал переход на новую платформу. Дух революции месяцами витает над компанией — это касается процессоров и чипсетов для настольных систем, ноутбуков, а также платформы **VIIV**. Прощание же с микроархитектурой **NetBurst**, которая используется в современных Pentium 4 и Pentium D, порядком затянулось. Тем временем на просторах интернета появились предварительные тесты **Conroe E6700**. Результаты внушают — похоже, инженеры проделали большую работу. На CeBIT компания сделала акцент на мобильную платформу **Centrino** (**Solo** и **Duo**), в которой используются мобильные процессоры **Core Solo** (одно ядро) и **Core Duo** (два ядра). Кстати, их используют в новейших компьютерах и ноутбуках **Apple**. Вообще, судьба мобильных процессоров Intel очень интересна — все как один получили прописку в настольных системах. Такие компьютеры довольно дорогие, но производительные и тихие в работе. Благодаря тому, что процессоры не сильно греются, разработчикам удается создавать сверхкомпактные и изящные ПК на их базе.

В стане AMD относительно спокойно. Оно и понятно, компания чувствует себя комфортно и не торопясь планирует переход на платформу Socket AM2. Процессоры под этот разъем будут использовать новый контроллер памяти, совместимый с DDR2 SDRAM 800 МГц. Этот стандарт памяти в свое время был неоднозначно воспринят. Да, новые чипы покорили новые частоты, но и задержки были настолько высокими, что сводили на нет преимущество в скорости. Сейчас DDR2-память окрепла и получила большое распространение. Разработчики из AMD почувствовали ветер перемен и к середине года собираются представить Socket AM2. До выставки многие ожидали, что AMD раньше перейдет на новый разъем, но планы изменились. Компания все еще не теряет надежд на завоевание рынка ноутбуков, где Intel сейчас чувствует себя по-царски. Платформа Turion 64 получила логическое продолжение — появились двуядерные мобильные процессоры.

В общем, вы поняли, все как обычно — новый год, новый раунд противостояния.

Перед вами не что иное, как полноценный компьютер от AOpen.

Системные платы и память

На CeBIT было представлено великое множество системных плат как под Intel, так и под AMD — новых и старых. Для современных процессоров Pentium были показаны производительные продукты на базе **Intel 975X** и **NVIDIA nForce4 SLI X16**, например **ASUS P5WDG2-WS** и **Albatron PX975X**. Появление «Альбатрона» особенно примечательно, ведь компания давно не выпускала hi-end-платы. Но главная изюминка новинки — пожизненная гарантия, уникальный дизайн платы и очень серьезные возможности разгона. Инженеры оторвались по полной программе — в BIOS есть все что душе угодно. **Foxconn** добавила в **975X7AA-8EKRS2** специальный чип **Fox ONE**. Он постоянно следит за состоянием системы, производя мониторинг частоты ядра, системной шины и напряжения основных компонентов ПК. Подобные чипы уже встречались у конкурентов, но для Foxconn это первый опыт. Многие, наверное, слышали про плату **GIGABYTE GA-8I975X Royal**. В ней использована новаторская система охлаждения **TurboJet**. Так вот, компания выпустила облегченную версию без нее — **GA-G1975X Lite**. Вполне резонно, так как TurboJet вызвала неоднозначную реакцию среди пользователей.

ABIT: возвращение блудного сына

В прошлом году дела у компании **ABIT** шли не лучшим образом. Многие уже было списали ее со счетов, но тут корпорация **USI** подала руку помощи. В итоге ABIT все-таки попала на выставку и представила много интересных новинок. Акцент, как и прежде, делается на выпуск системных плат. При этом можно было видеть не только дорогие варианты, но и бюджетные, построенные на чипсетах от **SiS** и **ULi**. Все еще неизвестно, будут ли они выпускаться под брендом ABIT или получат какое-то другое имя.

Под именем **Fatal1ty** была представлена плата **AN9 32X**. Она рассчитана на работу с новыми процессорами **AMD** под Socket AM2 и памятью DDR2 SDRAM. Не забыты и платы под **Intel**. Есть все вплоть до **AW8D-MAX** на базе **Intel 975X**.

Много плат было показано под грядущий процессор Intel Conroe. Мы заметили перспективную ASUS **P5B Deluxe** и **ECS P965-A** на основе **Intel P965**, потом Foxconn **Q9756UA-8EKRS** на чипсете **Intel Q965**. Она уникальна тем, что сделана в соответствии с нормами форм-фактора micro BTX. Особо выделилась GIGABYTE, представившая сразу пять плат под Conroe — как на старших чипсетах **Intel P965**/**G965**, так и на более дешевых **Intel 946GZ**/**PL**.

Чипсеты серии **nForce4** основательно закрепились на территории системных плат для **Pentium 4**/**D**. NVIDIA решила развить успех, анонсировав **nForce4 Ultra**, **nForce4 SLI XE** (нет функции **ActiveArmor**) к уже имеющимся **nForce4 SLI** и **nForce4 SLI X16**. ASUS отметилась и здесь, показав **P5N32-SLI Deluxe** на основе **nForce4 SLI X16**. Необычно смотрелась **GA-8N-SLI Quad Royal** от GIGABYTE с четырьмя установленными видеокартами **GeForce 7300 GS**. Разработка не самая новая, но именно после появления первых сведений о ней NVIDIA представила Quad SLI. Об этом позже...

Много внимания приковывало направление MoDT (Mobile on Desktop) — оно заключается в том, что компании берут мобильный чипсет и переводят его на «настольные рельсы». В итоге когда-то появились платы для **Pentium M**, а теперь и под Core Solo и Core Duo. По праву лидирующие позиции здесь занимает компания **AOpen**. Она была одной из немногих, которая начала выпуск подобных решений. Новой звездой стала **i975Xa-YDG** на базе Intel 975X. Плата совместима с новейшими процессорами серии Core (Socket 479) и технологией CrossFire. В комплект поставки входит еще и пульт ДУ. С его помощью можно включать и выключать систему, просматривать DVD и слушать музыку (надеемся в скором времени увидеть плату в нашей тестовой лаборатории).

Теперь об AMD. Компания NVIDIA в ближайшее время представит новые чипы под Socket AM2 — **MCP55 Ultra**, **MCP55P**, **C51XE** + **MCP55E**. Первый станет продолжением nForce4 Ultra, второй и третий — nForce4 SLI и nForce4 SLI X16 соответственно. Что до порабощенной **ULi**, то ее уделом станет выпуск бюджетных чипов под AMD. Так, похоже, решили в NVIDIA.

Foxconn представила все свои три платы на основе новых чипов от NVIDIA. **MSI** продолжила линейку **Platinum** показом новейшей **K9N Platinum**. Альтернативой под Socket AM2 стали **K9AGM** со встроенной графикой и чипсетом от **ATI** и **K9N Master-A4R** на недорогом **ULi M1697**. GIGABYTE тоже ждет прихода новой платформы, свидетельство тому — **GA-MXE-S4**.

ASRock и в этот раз удивляла посетителей необычными продуктами. Но что-то изменилось в компании — все чаще мы видим не просто оригинальные платы, но мощные решения по доступной цене. Чего только стоят **K8SLI-eSATA2** и **939SLI-eSATA2**/**939SLI32-eSATA2** под Socket 754 и Socket 939 соответственно. Все три основаны на ULi M1697 и поддерживают SLI. Модель 939SLI32-eSATA2 отличается тем, что у нее есть дополнительный чип, который обеспечивает два полноценных PCIE x16-разъема. Но не в этом изюминка, главный сюрприз — наличие порта **Future CPU**. Докупив плату, можно установить процессор под Socket AM2. Ее образец был также представлен на выставке; DDR2-разъемы находятся именно на ней.

ECS ELITEGROUP

Simply Smart

Удвоение скорости
Удвоение производительности

Разгонись с полной линейкой системных плат от ECS с поддержкой Dual Core

PF22
Intel 955X + ICH7R

Поддержка ATI CrossFire
- LGA775 socket для процессоров Intel Pentium 4 Extreme Edition / Pentium D / Pentium 4
- 4 DIMM для памяти Dual DDR II 667 до 8 Гб
- Встроенный Dual GiGabit LAN
- 2 PCI Express x 16 + 1 PCI Express x 1 + 3 PCI slots
- 8 USB 2.0 + 2 FireWire-порта (1394a)
- 6 SATA II с поддержкой RAID 0, 1, 0+1, 5 и eSATA

945P-A
Intel 945P+ICH7

Поддержка ATI CrossFire
- LGA775 socket для процессоров Intel Pentium D/Pentium 4
- Поддерживает Intel EM64T
- 4DIMM для памяти Dual DDR2 667 до 4 Гб
- Включено 2 PCI Express x16 slots
- Включено SATA II для высокой производительности диска

KN1 SLI
NVIDIA nForce4 SLI

- Socket 939 для процессоров AMD Athlon 64 FX / Athlon 64 с HT technology
- Системная шина 2000 MT/s
- 4 DIMM для памяти Dual DDR 400 до 4 Гб
- Встроенный Dual LAN с Gigabit LAN и 10/100 LAN
- 2 PCI Express x 16 + 1 PCI Express x 1 + 3 PCI slots
- 10 USB 2.0 + 2 FireWire-порта (1394a)
- 6 SATA II с поддержкой RAID 0, 1, 0+1 и eSATA

NFORCE4-A939
NVIDIA nForce4

Features instant-on firewall
- Socket 939 для процессоров AMD Athlon 64x2/Athlon 64 FX /Athlon 64
- Системная шина 2000MT/s
- 4 DIMM для памяти Dual DDR 400 до 4 Гб
- Поддерживает NVIDIA Firewall для безопасности
- Поддерживает nTune для возможности автоматического разгона
- Поддерживает NVRAID с функцией RAID 0, 1, 0+1

3Logic Tel : +7 495 5409136 Fax : +7 495 5406632 URL : www.3logic.ru
Boston PC Tel : +7 495 2561731 Fax : +7 495 7426409 URL : www.bostonpc.ru

www.ecs.com.tw

Foxconn только-только начала выпускать видеокарты, а уже представила Quad SLI!

Sapphire выкатила самые последние разработки от ATi. Звездой показа стала плата **PURE CrossFire PC-A9RD580** на чипе **CrossFire Xpress 3200**. Она совместима с современными процессорами под Socket 939, поддерживает до 4 Гбайт DDR-памяти, и в ней предусмотрены две полноценные шины PCIE x16. Уже традиционно для серии PURE она произведена на белом текстолите.

На стенде **VIA** было показано много плат, но все как-то скромно. Больше всего запомнилась система на базе **VIA K8T900** с возможностью установки двух видеокарт и поддержкой фирменной технологии **RapidFire**. Компания **SiS** также сочла за честь посетить CeBIT, тихо-тихо было у них. Зато удалось узнать, что в конце года увидит свет чипсет SiS665 для новых процессоров Intel. Фишка этого набора логики — совместимость с DDR3-памятью. Примерно на это время и канадская ATI планирует выпуск аналогичного по возможностям чипсета.

Учитывая тотальный переход на DDR2 SDRAM, производители памяти выдали нагора множество модулей именно этого стандарта. Все, похоже, забыли про DDR3 SDRAM — ее не было и в помине. **Corsair**, **Kingmax**, **A-Data** и другие как один представили свои модули с рабочей частотой 1066 МГц. В большинстве случаев это были модули объемом 512 Мбайт, лишь у некоторых встречались экземпляры на 1 Гбайт — например, у тех же Kingmax и Corsair. OCZ не менее амбициозна, на ее стенде красовались DDR2-модули с частотой 1100 МГц! Компания практически подошла к верхней границе, потолком для DDR2 SDRAM является отметка в 1200 МГц. Не слишком популярная в России компания GeIL удивила нас — они представили оперативную память со специальным разъемом питания. Он позволяет увеличивать напряжение до 3,0 В. Наши любители разгона оценят это, если такие модули доберутся до наших просторов.

Жизнь DDR-памяти первого поколения еще не окончена. У той же Corsair были 550-мегагерцовые пары суммарным объемом 2 Гбайт. С приходом **Windows Vista** они очень даже пригодятся, ведь именно столько оперативки будет необходимо для нормальной работы.

Видеокарты

ATi не стала участвовать в выставке, решив поддержать производителей из своего лагеря. NVIDIA, наоборот, организовала большой стенд, где можно было увидеть все последние достижения компании. Центральным событием стал анонс технологии Quad SLI — объединить мощь четырех видеокарт уже реально. Другое дело — нужно ли? ATi и NVIDIA еще не до конца разобрались с нынешней реализацией CrossFire и SLI... Последний слух: ATi готовит свой ответ на Quad SLI. Если повезет, то на Computex мы это увидим. Чтобы реализовать Quad SLI на практике, разработчикам пришлось решать много проблем, а именно — обеспечить стабильность, снизить энергопотребление и тепловыделение, в конце концов добиться удовлетворительного роста производительности.

Между тем планы Foxconn становятся все амбициознее. За короткие сроки компания сумела укрепиться на рынке системных плат, корпусов и кулеров, а теперь взялась и за видеокарты. Их будут выпускать под торговой маркой **WinFast**. На стенде была представлена вариация на тему **GeForce 7900 GTX**, а также рабочая система с использованием сразу четырех видеокарт (Dual 16 4Gfx).

Sapphire показала как обычные видеокарты, так и кое-что интересное — к примеру, **Radeon X1600 Pro HDMI** (HDMI-разъем — это единый интерфейс для передачи как видеосигнала, так и аудио). Но куда больший интерес вызвала **Blizzard Radeon X1900 XTX**. Сама карта не обладает массивным охлаждением — на памяти стоят радиаторы, а на графическом процессоре — ватерблок из меди. К нему подключается дополнительный модуль с резервуаром, помпой и тихим вентилятором. Такой вот интересный продукт получился — мощный и тихий.

GeCube (еще один партнер ATi) представила более стандартные решения. А вот HIS легких путей не ищет. В ее видеокартах используется система **IceQ** и **IceQ Turbo**. Работает она хорошо, позволяя снизить температуру графического процессора и памяти, что, в свою очередь, дает возможность сделать больший разгон.

Неплохо себя показали **Albatron**, **Palit**, **Leadtek**, **GIGABYTE** и MSI. Найти модели на VIA было сложно, но можно — на стенде самой VIA и MSI. Есть ли еще будущее у бренда S3, пока сказать сложно. MSI запомнилась картой **Geminium Go**. По сути это конструктор, в котором можно заменять графический процессор и память и даже превратить плату в SLI-связку! Как им этого удалось добиться? Очень просто — на текстолит инженеры вывели разъемы MXM с двух сторон (обычно они используются в ноутбуках). Вот купил один полуфабрикат в виде Geminium Go, поставил MXM-модуль, потом второй; и получил SLI-систему. Оригинально, но увидим ли мы это в жизни — вряд ли. У ASUS было много оригинальных продуктов, например видеокарта с двумя чипами GeForce 7800 GT. Компании, похоже, понравились такие эксперименты, так что в будущем мы вправе ожидать нечто подобное на базе серии GeForce 7xxx. Поживем — увидим. Вернемся опять к GeCube — единственная компания из лагеря ATI, представившая нечто подобное. А именно, видеокарту GC-DU16XTDG3-E2 на базе двух **Radeon X1600 XT**.

Системы охлаждения, корпуса и Ко

GIGABYTE — компания разносторонняя. В последние годы она начала выпускать корпуса и системы охлаждения, а теперь вот еще и блоки питания. На CeBIT 2006 место корпуса **3D Aurora** заняла новая версия, серия систем охлаждения 3D Rocket так же получила приставку «II», появились кулеры не только для центральных процессоров, но и для графических. Извечный

конкурент в лице **ASUS** не отставал. На ее стенде был показан новый корпус из линейки **VENTO** и ряд новых кулеров, включая **X-Mars** и **Chilly-Vent Lux**. Ну и ни шагу без Foxconn, вот только кулеров и корпусов компания показала не в пример больше. Даже страшно подумать, что делать **Zalman**, **GlacialTech** и **Titan**. Да, похоже, что ничего — пока всем места хватает. Особое впечатление произвел стенд **Scythe**, которая выпускает брутальные на вид, но эффективные кулеры для процессоров.

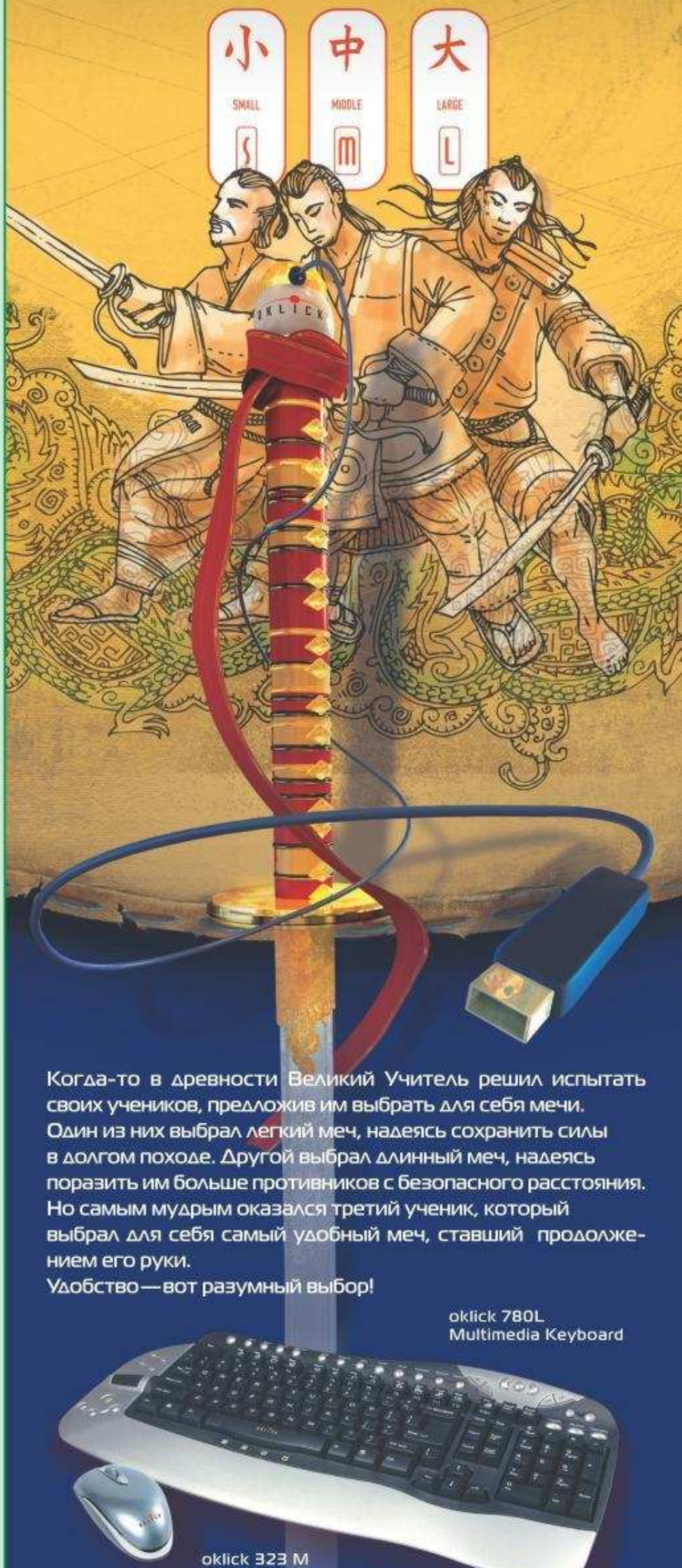
Экспозиции **Thermaltake** и **Sharkoon** запомнились обилием моддинговых продуктов — кулеры с подсветкой, лампы, акриловые корпуса, неоновые струны. Хождение по стендам подобных компаний доставляет больше всего удовольствия — все ярко, красиво, эффектно.

Если раньше водяное охлаждение использовали в основном для горячих процессоров, то теперь подобные системы становятся все более популярны и для видеокарт. **Cooler Master** и Thermaltake с гордостью демонстрировали свои достижения в этой области. Thermaltake пошла дальше и создала **TideWater Plus**, к которой можно подключить две видеокарты — самое то для SLI- и CrossFire-систем.

FSP занимается производством блоков питания уже давно. Казалось бы, что в этой сфере может быть нового? Бесшумные блоки питания видели, модели со съемными кабелями питания тоже видели. Оказывается, придумывать еще есть что — компания представила специализированный блок питания для видеокарт. Предназначен он для установки в пятидюймовый отсек. Идея здравая, особенно если вы захотите собрать компьютер с двумя видеокартами. После объявления технологии Quad SLI производители блоков питания — Cooler Master, **Enermax**, OCZ и другие — отрапортовали о выпуске моделей на 1000 Вт.

ASUS VENTO 7700 — новый флагман компании.

ПРОТЯНИ РУКУ УДОБСТВУ



Когда-то в древности Великий Учитель решил испытать своих учеников, предложив им выбрать для себя мечи. Один из них выбрал легкий меч, надеясь сохранить силы в долгом походе. Другой выбрал длинный меч, надеясь поразить им больше противников с безопасного расстояния. Но самым мудрым оказался третий ученик, который выбрал для себя самый удобный меч, ставший продолжением его руки.
Удобство — вот разумный выбор!

www.oklick.ru

©товар сертифицирован

OKLICK

GIGABYTE показала самое большое количество системных плат для Intel Conroe.

Barebone-системы популярны, но их доля ограничена. Все может измениться, не зря же все большее количество производителей делают акцент на такие продукты. Здешние законодатели мод — **Shuttle** и **AOpen**. Обе показали ультракомпактные медиацентры — **X100** и два **mini PC** с технологией VIIV. Начинка X100 удивляет своей серьезностью. В нем установлена системная плата на базе Intel 945PM, 512 Мбайт оперативной памяти, винчестер на 250 Гбайт, пишущий DVD-привод и видеокарта ATI Mobility Radeon X1400 1280 Мбайт под мобильный разъем MXM. Внушает, как и цена: $1000. AOpen пошла своим путем, показав MP915 и MP945-VX. Оба очень компактны и легки, оба используют встроенную графику, но разную. Первый основан на чипсете Intel 915GM, второй — на более новом Intel 945GM. Различается и список поддерживаемых процессоров. В MP915 можно установить Pentium M на базе Dothan, в MP945-VX — что-нибудь из серии Core (ядро Yonah). Shuttle не ослабляет хватку на рынке barebone-систем, выпуская все новые модели, которые ни в чем не уступают полноразмерным компьютерным системам. Вот козыри компании Shuttle — **XPC SD37P2** (Intel 975X) и **XPC SN27P2** (MCP55 Ultra). Стоит сказать, что пока ни один конкурент не смог показать ничего подобного. MSI в свою очередь скромно показала **MEGA mPC 945** на Intel 945G и одну VIIV-систему. Особый интерес представлял комбинированный ПК **LCD PC**. В нем разработчики скрестили компьютер с монитором.

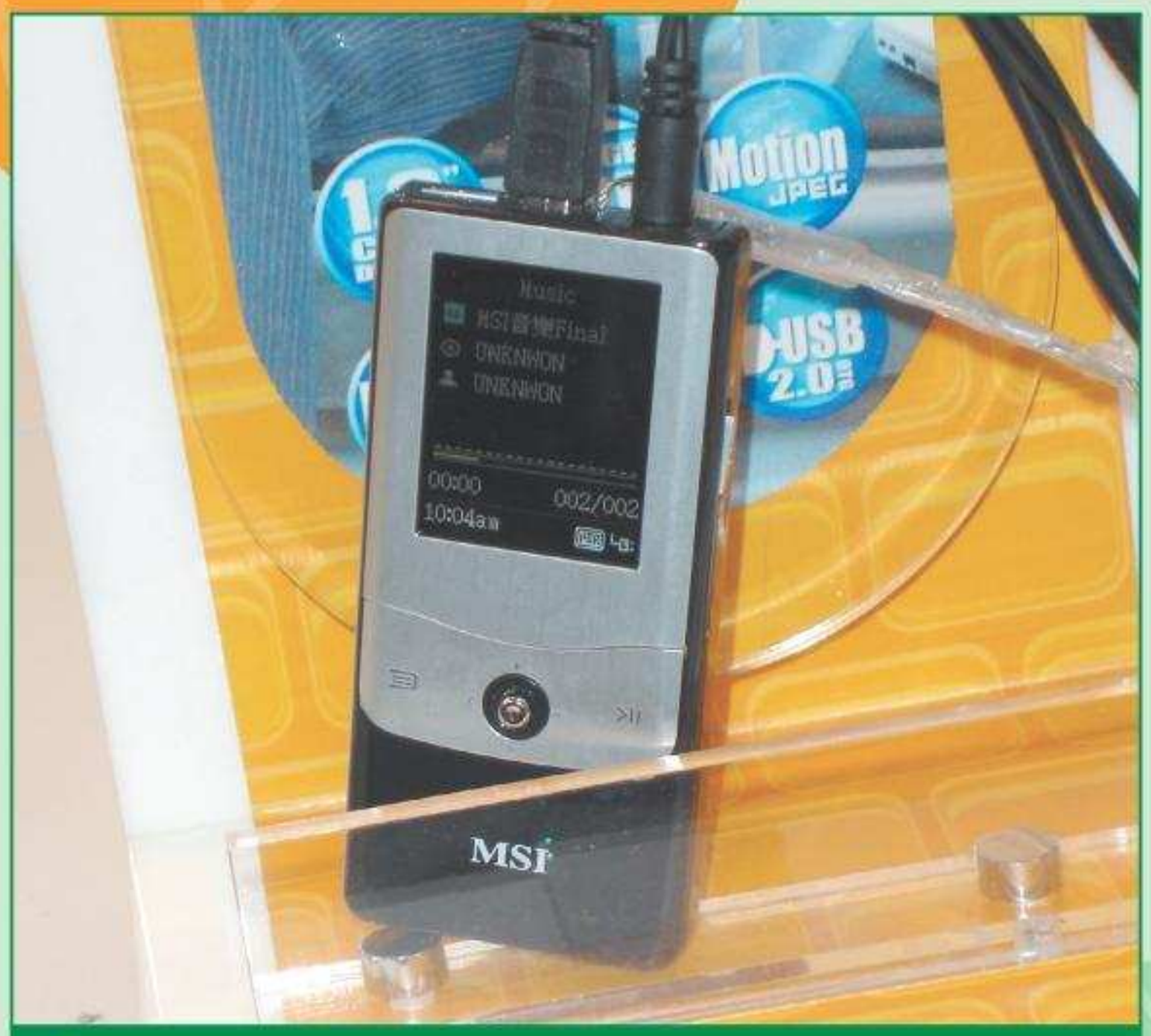
Мультимедиа-технологии в массы

Вот здесь происходит настоящая истерия! Практически каждая компания выпускает MP3-плееры или что-нибудь еще из мультимедиа-продуктов. За последний год MSI очень преуспела в этом начинании. Линейка медиаплееров **MEGA VIEW** получила логическое продолжение, индекс **581** и заодно научилась принимать ТВ-сигнал (DVB-T), при этом совершенно не увеличившись в размерах. Было показано много MP3-плееров, но отдельного упоминания заслуживает **MEGA PLAYER 540**. На его оборотной стороне есть солнечная батарея — плеер можно подзарядить от обычного света.

А вот на стенде **Creative** было как-то спокойно. Другое дело **iriver** — компания пытается освоить новые рынки и потому показала интересные продукты. Все они находятся в стадии разработки. Мультимедийный плеер **V10** не только воспроизводит видео, но может принимать цифровой видеосигнал DMB (Digital Multimedia Broadcasting). **G10** стал вариацией на тему игровой консоли. Она поддерживает технологию передачи данных WiBro (Wireless Broadband), оснащена дисплеем с разрешением 800x480 и трехмерным ускорителем. Кто знает, может, G10 сумеет составить конкуренцию **Sony PSP**? **G20** и **W10** — это уже модели с полноценной QWERTY-клавиатурой. G20 также поддерживает WiBro, умеет воспроизводить аудио и видеофайлы. Модель выполнена в виде слайдера. W10 — раскладное устройство с вместительным винчестером на 60 Гбайт. Сложно сказать, какое будущее ждет эти модели и какими они окажутся в итоге. В любом случае попытки iriver изобрести что-то новое заслуживают уважения.

Заключение

Мы постарались рассказать о самых ярких и интересных событиях CeBIT образца 2006 года. Полностью осветить выставку невозможно — новинок столько, что подсчитать их невозможно. Компьютерная и околокомпьютерная индустрии развиваются и живут, удивляя каждый год. Даже представить сложно, что будет в следующем году. Поживем — увидим!



MSI MEGA PLAYER 540 — лучший друг любителя позагорать. Ведь у него есть солнечная батарея.

КАЗАКИ II

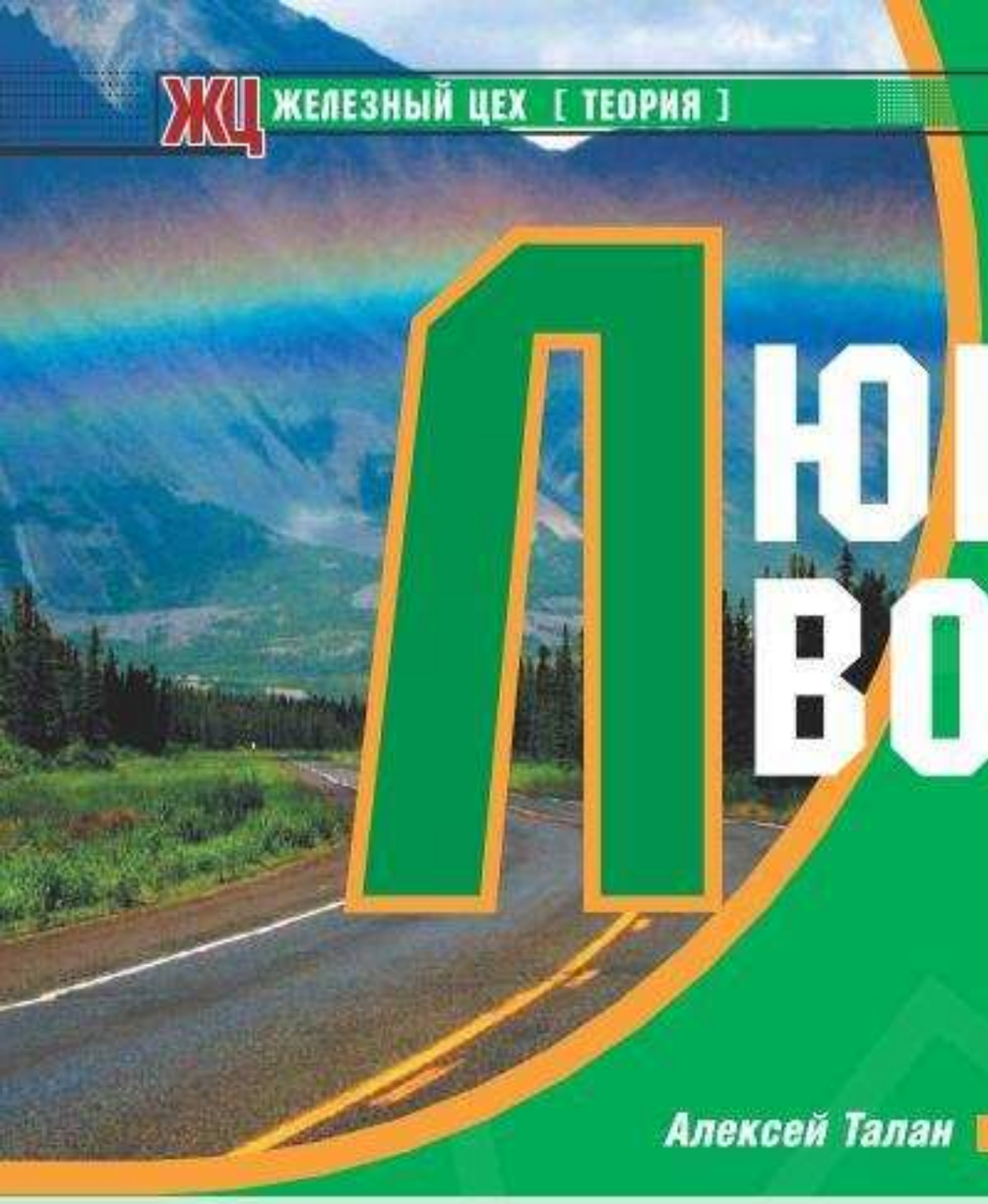
БИТВА ЗА ЕВРОПУ

НАБОР РЕКРУТОВ НАЧАТЬ
ВО ВСЕХ ГУБЕРНИЯХ
ОТ МАЯ МЕСЯЦА

ВПИШИ СВОЕ ИМЯ В ИСТОРИЮ

WWW.COSSACKS2.RU

Разработчик GSC Game World. “Казаки II: Битва за Европу” © 2006 GSC Game World. Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.



ЛЮМИНОФОР ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Технология ЭЛТ возрождается из пепла

Алексей Талан

Сегодня на рынке дисплеев безраздельно властвуют привычные ЭЛТ, ЖК, плазменные панели и проекционные экраны с микродисплеями (как на основе ЖК, так и LCoS — жидких кристаллах на кремниевой подложке). Не за горами мировое господство ЖК-дисплеев — инженеры все-таки смогли преодолеть ряд конструктивных ограничений. Теперь стало возможным выпускать панели с огромным размером диагонали и более совершенными техническими данными, превосходящими даже ЭЛТ-модели, — с широкими углами обзора, малым энергопотреблением, высокой яркостью и низким временем отклика (а это ахиллесова пята ЖК). Подсветка у них тоже эволюционирует — на смену прожорливым катодным лампам придет более экономичная и долговечная LED-подсветка.

У всех вышеперечисленных технологий есть опасные конкуренты — тот же OLED, например. Матрица в таких экранах создается на основе органических веществ, испускающих свет под воздействием электрического тока. OLED-экраны не требуют подсветки, а по таким параметрам, как время отклика, контрастность, потребление энергии и яркость, цветная органика с легкостью превосходит ЖК. Но минусы у новой технологии тоже есть — OLED еще не доведена до ума, «живет» органический слой недолго.

Сегодня OLED-дисплеи применяются в сотовых телефонах и MP3-плеерах. Опытные образцы телевизоров с большим размером диагонали (от 40 дюймов и выше) можно встретить на многих выставках. Доработка технологии займет не так уж много времени — всего несколько лет.

Новое — хорошо забытое старое

Как говорится, в тихом омуте черти водятся. Технология, о которой мы вам расскажем, тихо развивалась у нас под носом много лет, и только сейчас мы увидели ее во всей красе.

Ровно двадцать лет назад в лабораториях Canon были начаты работы над новой технологией вывода изображения — **SED** (Surface Conduction Electron Emitter Display — дисплеи с электронной эмиссией на базе поверхностной проводимости). В основе технологии лежали известные всем электронно-лучевые трубки, выводящие изображения построчно с помощью электронной пушки на поверхность со слоем люминофора. Проект закрыли, так и не доведя его до ума. Что послужило причиной, неизвестно — то ли деньги кончились, то ли работа продвигалась тяжело. Так или иначе про SED компания на какое-то время забыла.

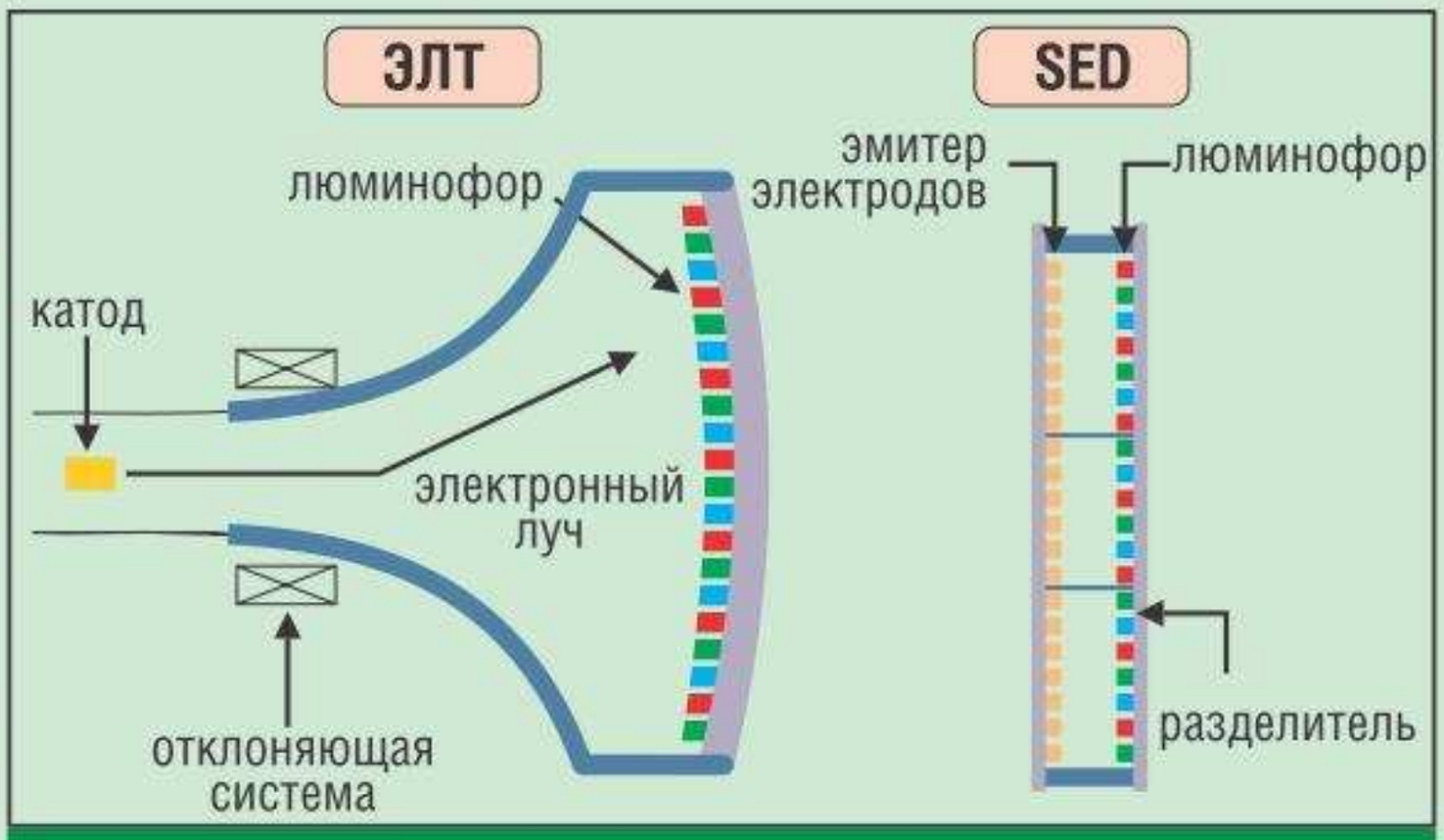
Лишь к 1999 году дело сдвинулось с мертвой точки. Canon, обеспокоенная появлением новых технологий на рынке дисплеев, приняла решение вернуться на оставленный когда-то рынок. Договорившись о сотрудничестве с **Toshiba** и получив доступ к патентам для производства электронно-лучевых трубок, компания начала интенсивные работы над незаслуженно забытой разработкой.

Парадоксально, но факт — первый прототип SED-дисплея был показан годом ранее, в 1998-м. Правда, экран имел ряд серьезных недостатков, и разработку никто не воспринял всерьез. Спустя шесть лет, в сентябре 2004 года Toshiba и Canon объявили о создании совместного предприятия **SED, Inc.** Контрольный пакет (50,002%) достался Canon как специалисту по принтерам и сканерам. Стартовый капитал новоиспеченной компании составил скромные $9 млн, но оба родителя пообещали в скором времени вложить в благое дело порядка $2 млрд. В штаб-квартире SED, Inc. в Японии трудится порядка 300 сотрудников.

Чтобы запустить производство SED-дисплеев, Toshiba пришлось переоборудовать свой завод по выпуску традиционных кинескопов. Первые прототипы новых мониторов были показаны журналистам уже через месяц после образования совместного предприятия. В октябре 2004 на японской выставке **CEATEC-2004** были представлены широкоэкранные (16:9) телевизоры с размером диагонали 42 дюйма.

Представители Canon и Toshiba пообещали начать массовый выпуск SED-экранов (до 50 тыс. в месяц) в начале 2005 года, но свое обещание так и не сдержали. На недавней выставке **CES-2006** в Лас-Вегасе обе компании снова продемонстрировали SED-телевизор. На этот раз была представлена 32 дюй-

SED-трубки очень компактны и эффективны.



ЭЛТ против SED: вместо одной пушки используется несколько тысяч.

мовая модель с разрешением 720p («p» означает «прогрессивная развертка»).

Наладить полномасштабное производство экранов союзники теперь обещают в 2007 году. По оценкам ряда специалистов, наибольшую выгоду будут приносить дисплеи размером 42 дюйма. Кроме того, все грядущие SED-телевизоры будут поддерживать телевидение высокой четкости — **HDTV** (High Definition Television). Насколько быстро технология захватит рынок и окажется успешной, мы сможем узнать уже совсем скоро, а сейчас поговорим о технических особенностях.

Все гениальное просто

Изображение в SED формируется благодаря бомбардировке пучком электронов алюминиевой поверхности со слоем люминофора. Получив заряд энергии, фосфоресцирующие вещества начинают излучать свет. Похоже на ЭЛТ, не правда ли? Неправда — в отличие от традиционных кинескопов, в SED каждый пиксель оборудован собственной электронной пушкой. В чем преимущество: новые дисплеи не имеют такого параметра, как частота развертки. Все пиксели работают одновременно и независимо друг от друга, не требуются даже и лампы подсветки, как ЖК-дисплеях.

Думаете, это означает сложную конструкцию и огромную толщину экрана? Ошибаетесь! SED-экраны очень компактны и лишь немногим уступают ЖК-аналогам и плазме. Талия 32-дюймового прототипа составляет всего 7 см против 6 см у плазменной панели.

Здесь стоит вспомнить, что Canon специализируется на печатных устройствах и в этой области у нее много патентов. Так вот, SED-дисплеи производятся не с помощью сложных процессов, типа фотолитографии, а через трафаретную и струйную печать. На стеклянные подложки наносятся схема разводки и катоды-эмиттеры, лишь затем между стеклами вводится люминофор.

Сечение электронной пушки (по батюшке — эмиттера) должно быть строго от 4 до 6 нм, так что производственный процесс надо максимально выверить, чтобы обеспечить требуемый результат. Малейшая оплошность, и вы получите экран с мертвыми пикселями, которые в свое время были стихийным бедствием для ЖК-мониторов.

Говоря о SED, стоит упомянуть и ее близнеца — **FED** (Field Emitter Display, «зонные» дисплеи). Эта технология не получила должного развития и отличается несколько иным устройством эмиттера. В SED для создания электронной пушки применяется оксид палладия, в FED — нестабильные молибденовые конусы. Изображение в SED-трубке формируется за счет потока электронов из палладиевых эмиттеров (катод), которые заставляют светиться люминофор (анод). В связи с этим любопытно отметить, что в августе 2004 года Canon приобрела у малоизвестной американской компании **Candescent Technologies**, долгое время работавшей над развитием FED, патент на технологию **ThinCRT** за кругленькую сумму в $11,34 млн. И хотя представители Canon всячески отрицают причастность этой разработки к SED, очевидно, что значение патента было весьма высоко.

Технические характеристики SED-дисплеев очень даже впечатляющие: коэффициент контрастности должен составить 8000:1, яркость — 500 кд/м2, отличная цветопередача, большие углы обзора (180 градусов), время отклика — менее 1 мс. Что же касается энергопотребления, то тут все тоже тип-топ — SED-экраны потребляют почти в два раза меньше энергии, чем плазменные панели и на треть меньше, чем ЖК. Не стоит забывать и о сроке службы. По предварительным испытаниям, SED могут проработать по меньшей мере 60 тыс. часов.

Почем и когда?

В завершение хочется выразить надежду на то, что SED улыбнется удача, — уж больно интересной получилась технология.

Конечно, у нее есть свои минусы. SED-экраны, как и ЭЛТ, выделяют электромагнитное излучение, они сложны в производстве (собственно, это и тормозит их развитие). Стоимость SED-экранов намного ниже аналогичных ЖК и плазменных панелей, 42-дюймовый экран будет стоить порядка $1000.

Toshiba и Canon составили невероятный бизнес-план — к 2010 году ежегодно выпускать порядка 3 млн. SED-экранов и захватить 30% рынка телевизоров. Остается только пожелать удачи. ■

Возможно, будущее телевизоров и мониторов именно за технологией SED.

Техническая справка

Катодом в ЭЛТ и SED-трубках называется электронно-лучевая пушка или эмиттер, испускающий электроны. На поверхности катода скапливаются электроны (всегда заряжены отрицательно), которые отправляются к положительно заряженному электроду — аноду.

Люминофор на аноде получает электроны, которые заставляют его молекулы перейти на более высокий энергетический уровень. Это состояние для вещества нестабильно, и оно стремится вернуться к прежнему уровню. Выделение фотонов дает свечение.

Люминофоры — химические соединения, способные светиться под действием энергии, например, ультрафиолета или электронов. В ЭЛТ и SED применяются катодолюминесцентные люминофоры. Они активируется под действием пучка электронов. Обычно это неорганическое вещество. За преобразование энергии в свет отвечает кристаллическая структура.

ПЯТЬ И ОДИН ДИНАМИК

Тестирование недорогой акустики 5.1

Александр Горин

Даже неискушенный в играх человек легко отличит пространственные спецэффекты от обычного стерео. Чтобы добиться оптимального звука, необходимо соблюсти ряд условий — нужна достойная звуковая карта, многоканальная акустика стандарта 5.1 и игра с поддержкой этого самого многоканального звука. Ваш компьютер к подключению многоканальной акустики уже почти наверняка готов, ее поддерживают даже встроенные аудиокодеки. Так может, все-таки стоит попробовать?

AVE C140 — самая дорогая система, но не самая лучшая.

Defender SPK-LX5.1 Hollywood 60

Defender давно экспериментирует с недорогой компьютерной акустикой и добилась на этом поприще немалых успехов. **SPK-LX5.1 Hollywood 60** — лишнее тому подтверждение.

Набор изготовлен в едином стиле и смотрится хорошо. В сателлиты установлены два динамика и фазоинвертор. Решетка у сателлитов съемная, но убирать их в пыльный ящик не стоит — с ними колонки смотрятся куда как лучше. Все пять колонок выглядят как братья-близнецы, даже центральная. Динамики магнитоэкранированы, корпуса изготовлены из прессованной бумаги (MDF, наиболее распространенный материалов для акустики). На тыльной стороне выведен фиксированный провод, что вносит некоторые ограничения: заменить его на более длинный не удастся. Сателлиты укомплектованы резиновыми опорами и не скользят по гладкой поверхности. В качестве фильтров используются простенькие конденсаторы. Они вполне справляются со своей задачей.

Шестидюймовый динамик сабвуфера «смотрит» в пол. Для того чтобы звуковые волны не устраивали под днищем свистопляску, сделана специальная щель, которая рассеивает звук. Спереди установлен дисплей и приемник для ИК-пульта, ниже — блок управления. Хорошо, что его оставили, ведь часто производители от него и вовсе отказываются, оставляя в распоряжении пользователя лишь пульт. Все входы и выходы расположены на задней стенке.

Глубокий и приятно уравновешенный бас сабвуфера гармонирует с колонками. Верхние частоты удались. Они создают приятную звуковую атмосферу. Это удивило, особенно учитывая скромную цену набора ($100). Пространственная картина получается неплохо, но чувствуется сдержанность в низких и средних частотах, особенно при высоких уровнях громкости.

Неровности АЧХ у сателлитов значительные, уровень нелинейных искажений средний. При стандартных настройках сабвуфер проявляет себя слабо, так что стоит сразу увеличить уровень его громкости. Но и перекручивать не стоит — появятся искажения.

Defender SPK-LX5.1 Hollywood 60 оставляет двоякое впечатление. С одной стороны, на низком и среднем уровнях громкости она приятно звучит, но стоит перекрутить — и картина меняется кардинально.

Ориентировочная стоимость Defender SPK-LX5.1 Hollywood 60 — $100.

У Defender SPK-LX5.1 Hollywood 60 сабвуфер требует тонкой настройки.

Словарь терминов

Селектор входов — переключатель, который подключает усилитель выборочно только к одному из имеющихся входов. Селектор предназначен для облегчения управления усилителем, к нему подключено несколько источников звука.

«Закрытый ящик» — тип акустической системы, в которой задняя сторона динамика наглухо закрывается корпусом колонки, а запертый в этом пространстве воздух является своего рода пружиной и демпфером одновременно.

Фазоинвертор — труба, помещенная в корпус колонки. Она сообщается с воздухом от задней стенки динамика. В результате при движении диффузора динамика назад энергия не тратится впустую, как в случае с закрытым ящиком, а используется для создания дополнительного звукового давления.

Линейный вход — разъем для подключения предварительно не усиленного источника звука (например, плеера, компьютера и т. п.)

Ресивер — устройство, несущее в себе несколько функций. Блок усилителя и, например, радиоприемник. Или усилительный блок и блок канальной настройки.

Кроссовер\фильтр — электронный блок, предназначенный для удаления части звукового материала из общего потока для облегчения работы динамика.

Многополосная акустика — акустическая система, в состав которой входят несколько динамиков — низкочастотный, среднечастотный и высокочастотный. Они соединены между собой с помощью кроссовера.

DSP-процессор — электронная система, позволяющая получить иллюзию трехмерного пространства при использовании обычного стереозвука.

Dolby Surround — аналоговый стандарт компрессии звука. Звуковая информация из центрального и тыльного канала хранится в обычном стереоканале. Дополнительные дорожки получаются арифметическим сложением и вычитанием из правого канала левого и наоборот.

Dolby Digital — цифровой формат сжатия объемного звука. Несет в себе отдельные звуковые дорожки каждого канала. Для расшифровки этого формата необходимо наличие соответствующего декодера.

DTS (Digital Theater Systems) — схожий с Dolby Digital формат кодировки аудиодорожек, но в отличие от него использует значительно меньший коэффициент сжатия. Благодаря этому качество звука становится несколько выше.

EAX — формат объемного звучания, созданный и успешно продвигаемый Creative Labs. Используется исключительно в игровой индустрии.

7.1 6.1 5.1 3.1 2.1 и т.д. — комплектация акустической системы или тип записи. Первая цифра означает количество широкополосных каналов, вторая — количество сабвуферов.

AVE C140

Корпуса колонок **AVE C140** смотрятся симпатично. Сателлиты двухполосные, сделаны из пластика и дерева. На каждом из них установлены пара динамиков и низкочастотный твиттер. Решетка у сателлитов съемная, но снять ее не так просто — можно повредить крепление из-за тугих резинок. Центральная колонка «лежачая».

Пластиковые накладки сверху выглядят так, будто перед нами лакированная поверхность, — с ними нужно быть максимально аккуратнее. Малейшая неосторожность, и на них появится царапина. Сабвуфер вертикальный, на лицевой панели находятся дисплей и клавиши управления. Сами клавиши болтаются, так что лучше сразу освоить пульт ДУ. На задней стенке сабвуфера предусмотрены все основные разъемы. Примечательно, что есть два гнезда для подключения стереосигнала. Приятный бонус — можно подключить к акустике MP3-плеер, например.

AVE C140 порадовал мощным напористым басом, в который органично вплетается строгий среднечастотный звук сателлитов. Не зря разработчики установили два среднечастотных динамика. Сабвуфер заметно упрощает басы, иногда бывает грубоватым, но для игр и кино — в самый раз. Громкость сателлиты выдерживают на удивление хорошо, но высокие частоты воспроизводятся неважно.

SAPPHIRE

Внимание, конкурс!

Придумай новый слоган для компании Sapphire!

Всемирно известная компания **Sapphire Technology**, поставляющая полный спектр видеокарт и материнских плат высочайшего качества на базе чипов от ATI, объявляет **конкурс** для читателей "Игромании".

«Компания Sapphire является самым большим и наиболее активным партнером компании ATI в мире.»

Дейв Ортон,

исполнительный директор компании ATI

Придумайте слоган *(то есть короткую, но емкую фразу)*, который наилучшим образом охарактеризует компанию **Sapphire** и ее продукты!

Пришлите его нам на ящик ***sapphire@igromania.ru*** или на почтовый адрес редакции журнала (111524, Россия, г.Москва, ул. Перовская, д.1, стр.7, ***"Игромания"***) с пометкой **"Конкурс Sapphire".**

Наградой изобретателям самых интересных и необычных слоганов станет производительная видеокарта нового поколения **Sapphire Radeon X1800 XT** и одна из системных плат серии **Pure** с продвинутыми возможностями разгона на выбор - **CrossFire Advantage (AMD)** или **CrossFire II (Intel).**

Кроме того, 25 наиболее активных участников конкурса получат сувенирные наборы от компании Sapphire.

Удачи!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ АКУСТИКИ						
Название	Мощность (Вт)		Размеры (мм)		Вес (кг)	Цена ($)
	Сателлитов	Сабвуфера	Сателлитов (Фронт/Центр/Тыл)	Сабвуфера		
AVE C140	10	50	310x120x110	350x200x360	7	120
Defender SPK-LX5.1 Hollywood 60	15	30	195x125x110	260x260x315	9	100
Jetbalance JB-631	15	40	165x120x110	62x280x172	9,9	110
TopDevice TDE 300/5.1	6	20	115x115x169 115x80x115 115x107x169	170x235x335	9,5	70

Чувствительность у сателлитов достаточная, однако звук получается искаженным. Но субъективно звучание понравилось. Хорошо, что сабвуфер можно гибко настраивать, добиваясь таким образом необходимого звучания. Искажения баса средние, но значительно повышаются с ростом громкости. Это типичная для акустики подобного уровня ситуация. Цена этого набора, на наш взгляд, завышена. За $115 можно найти и более достойные варианты.

Ориентировочная стоимость AVE C140 — $115.

TopDevice TDE 300/5.1

Дизайн **TopDevice TDE 300/5.1** выглядит отлично, акустика изготовлена из MDF и покрыта качественным шпоном. Динамики закрыты решетками, качество исполнения хорошее. Центральная колонка однополосная, устанавливается она горизонтально, но это может сыграть злую шутку, ведь ей предстоит передавать очень сложный звуковой материал — человеческую речь, например. Тыльные колонки лишены твиттеров, а зря — многие спецэффекты будут приглушены

Jet Balance JB-631 оснащен встроенным DSP-процессором.

TopDevice TDE 300/5.1 дает самые низкие искажения изо всей акустики, представленной в нынешнем обзоре.

или утеряны. Кабели у сателлитов зафиксированы, вместо клемм использованы тюльпаны. Порт фазоинвертора у сабвуфера TopDevice выведен на переднюю панель. Там же находятся и органы управления.

Звук у сателлитов прозрачный, высокие частоты воспроизводятся легко. У сабвуфера звук «упругий», но недостаточно глубокий. С громкостью лучше не перебарщивать — будут искажения.

Звуковое поле TopDevice TDE 300/5.1 создает однородное, уровень искажений невелик. В общем, акустика удалась — ее можно использовать и для игр, и для музыки.

Ориентировочная стоимость TopDevice TDE 300/5.1 — $80.

Jetbalance JB-631

Jetbalance JB-631 — самый классический комплект акустики в нынешнем тестировании. Дизайн сателлитов и сабвуфера в высшей степени элегантный. Потенциометр пляшет в такт музыке, индикаторы на передней панели сабвуфера горят ярким светом. Динамики закрыты тканью, наружное покрытие колонок сделано качественно.

Конструкция сабвуфера выделяется из общего ряда многофункциональным дисплеем. С помощью четырех клавиш управления можно комфортно отрегулировать уровни центрального, тыльного канала и сабвуфера. Переключение между ними происходит по очереди — не очень удобно. Центральный канал конструктивно не отличается от своих собратьев, единственная особенность — он предназначен для горизонтального размещения.

Высокое качество исполнения видно во всех мелочах. Для подключения колонок используются зажимы. Провод к сателлитам прикреплен жестко, но длина кабеля более чем достаточная. В JB-631 встроен декодер виртуально объемного звука, так что при наличии стереоисточника можно получить псевдотрехмерное звучание. Пульт ДУ у этой акустики самый функциональный. По количеству кнопок он может соперничать с пультом от телевизора. С его помощью можно изменять не только стандартные характеристики типа громкости и баланса, но и переключать режимы **DSP**-процессора и селектора входов.

АЧХ системы достаточно ровное, что говорит о тщательности проектирования комплекта. Несмотря на скромные размеры, звучание сбалансированное и мощное. Басы, правда, недостаточно сильные, но решить эту проблему можно с помощью ручных регулировок.

При прослушивании музыки к комплекту не было нареканий. Звук чистый, без слышимых искажений. В играх JB-631 выделяется не столько яркостью звуковой картины, сколько правильностью и точностью.

Jetbalance JB-631 — если и не самый талантливый «музыкант», зато очень правильный. Ему не хватает яркости и сочности в звучании.

Ориентировочная стоимость Jetbalance JB-631 — $105.

Финальная разборка

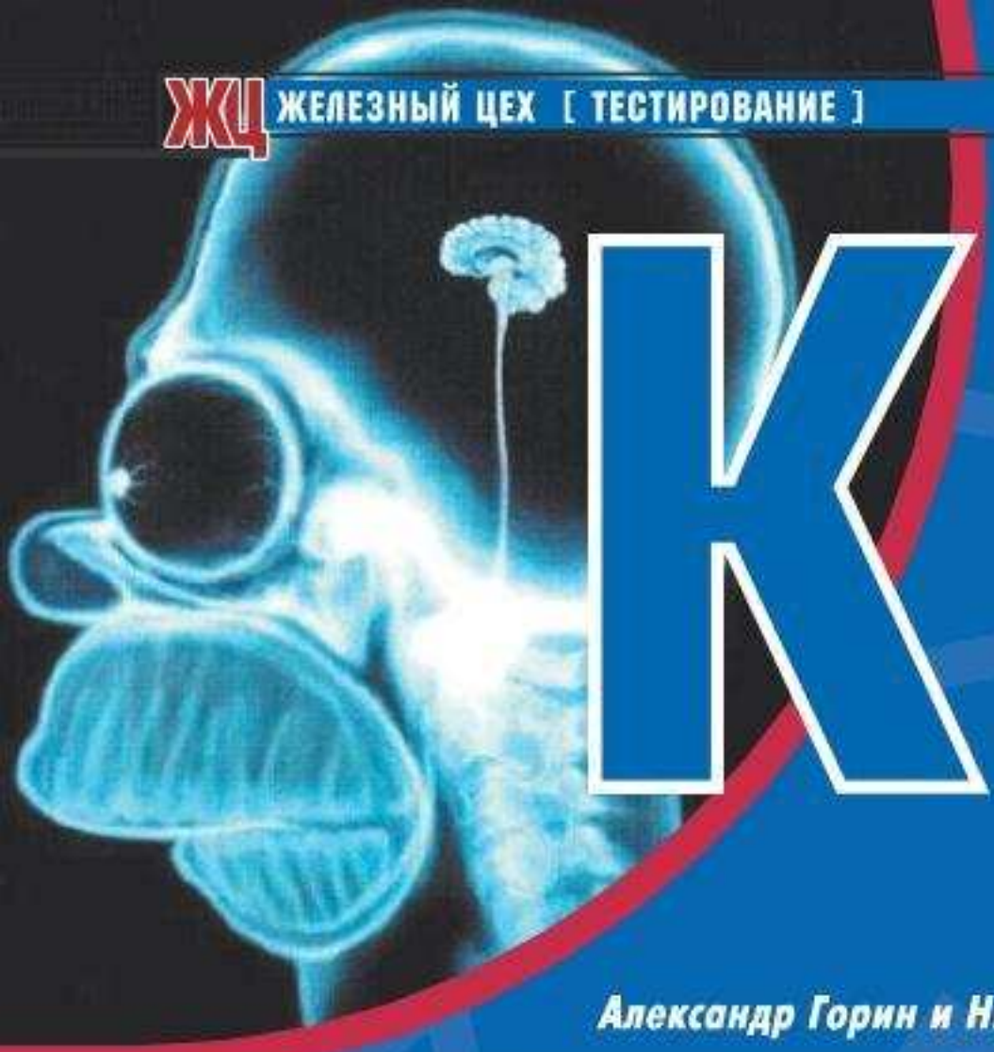
Четыре модели акустических систем — это, конечно, немного, но мы выбрали наиболее интересных и ярких представителей.

Набор Jetbalance JB-631 хорош качеством исполнения, достоверным звуком и классическим дизайном. К тому же у него есть система объемного звучания. TopDevice TDE 300/5.1 нас удивила. Стоимость акустики очень низка, но это не помешало ему показать отличные результаты в тестах.

Defender SPK-LX5.1 Hollywood 60 не хватило совсем немного до награды, но такова жизнь.

Подводя итоги, приятно отметить, что даже при ограниченном бюджете можно насладиться объемным звуком в играх.

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:
***AVE (www.ave.ru)** — AVE C140;*
***TOP (www.tortrade.ru)** — Defender SPK-LX5.1 Hollywood 60;*
***Merlion (www.merlion.ru)** — Jet Balance JB-631;*
***TopDevice (www.topdevice.ru)** — TopDevice TDE 300/5.1.*



КОГДА НЕ ХВАТАЕТ ПАМЯТИ

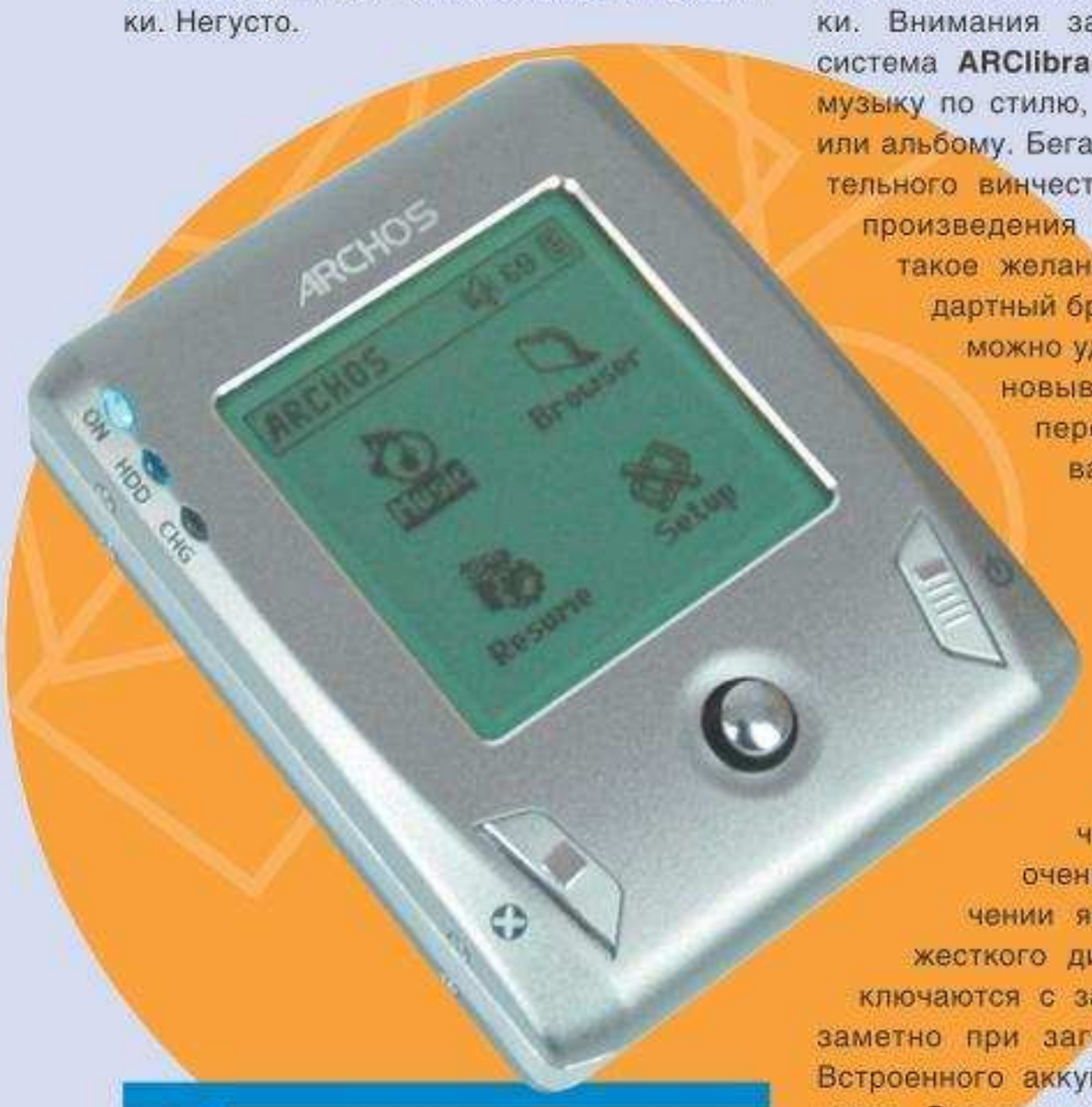
Тестирование MP3-плееров на HDD

Александр Горин и Николай Арсеньев

Разработчикам MP3-плееров сегодня трудно. Удивить покупателя все сложнее, а конкуренция-то обостряется. В погоне за новизной производители все добавляют и добавляют новые функции. Некоторые из них бесполезны, но есть и приятные исключения. Назвать лишней функцией диктофон язык не повернется, а вот возможность просмотра картинок и видеофайлов — это да, лишнее. Размер дисплея маленький, поставить качественный экран дорого. В итоге получается, что на бумаге разработчик галочку поставил, а в реальности эта фишка никому не нужна. Но не все так плохо — в продаже есть действительно интересные MP3-плееры, которые заслуживают самого пристального внимания.

Archos Gmini XS 202

Открывает тестирование плеер от **Archos** — **Gmini XS 202**. Комплект поставки минимален. Плеер, зарядное устройство, USB-кабель, диск с инструкцией и наушники. Негусто.



Gmini XS 202 выглядит простовато, но зато винт у него на 20 Гбайт.

Дизайн Gmini XS 202 иначе как аскетичным не назовешь. Это практически квадратный плеер серого цвета, корпус у него металлический — разбить его просто так не получится. Все органы управления сосредоточены на лицевой части, сразу под дисплеем. Посередине джойстик, по бокам функциональные клавиши. На левой стороне в верхней части находятся различные индикаторы. На правом торце — разъем для зарядного устройства и USB-порт. Монохромный дисплей отображает 16 оттенков серого. Навигация по меню максимально проста и понятна. На адаптацию уйдет минут пять — настолько все лаконично. Остается лишь изучить различные пункты меню и режимы работы.

В установках можно настроить эквалайзер, выбрать режим воспроизведения, узнать версию текущей прошивки, количество свободного места на диске, определить время отключения плеера и подсветки. Внимания заслуживает фирменная система **ARClibrary**, которая отсортирует музыку по стилю, исполнителю, названию или альбому. Бегать по просторам вместительного винчестера в поисках нужного произведения не придется, но если такое желание есть, вот вам стандартный браузер. Через него также можно удалять данные, переименовывать их, копировать и перемещать, даже создавать новые папки.

Мы рассказали о многом, но не упомянали емкость плеера. В Gmini XS 202 использован винчестер производства **Hitachi**... на 20 Гбайт. Внушает, тем более что плеер получился очень компактный. При включении явно чувствуется работа жесткого диска. Композиции переключаются с задержкой, особенно это заметно при загрузке длинных треков. Встроенного аккумулятора хватает на 12 часов. Зарядить же плеер можно лишь от сети, тока в USB-шине маловато. Адаптер комплектуется разными типами вилок, так что Gmini XS 202 можно брать и в зарубежную поездку. Подсоединился плеер к Windows XP без проблем, скорость записи была высокой.

Теперь о звуке. Запаса громкости достаточно, качество соответствует современным требованиям, но не поражает. Только не пробуйте оценить это самое качество, используя стандартные наушники. Единственный их плюс — наличие встроенного регулятора громкости. В остальном они просто не выдерживают критики. Прочувствовать все «прелести» звучания вы сможете, даже если вам медведь наступил на ухо.

Gmini XS 202 сочетает в себе большую емкость, пристойный звук и простоту использования — но про наушники ни слова, мы вас предупредили.

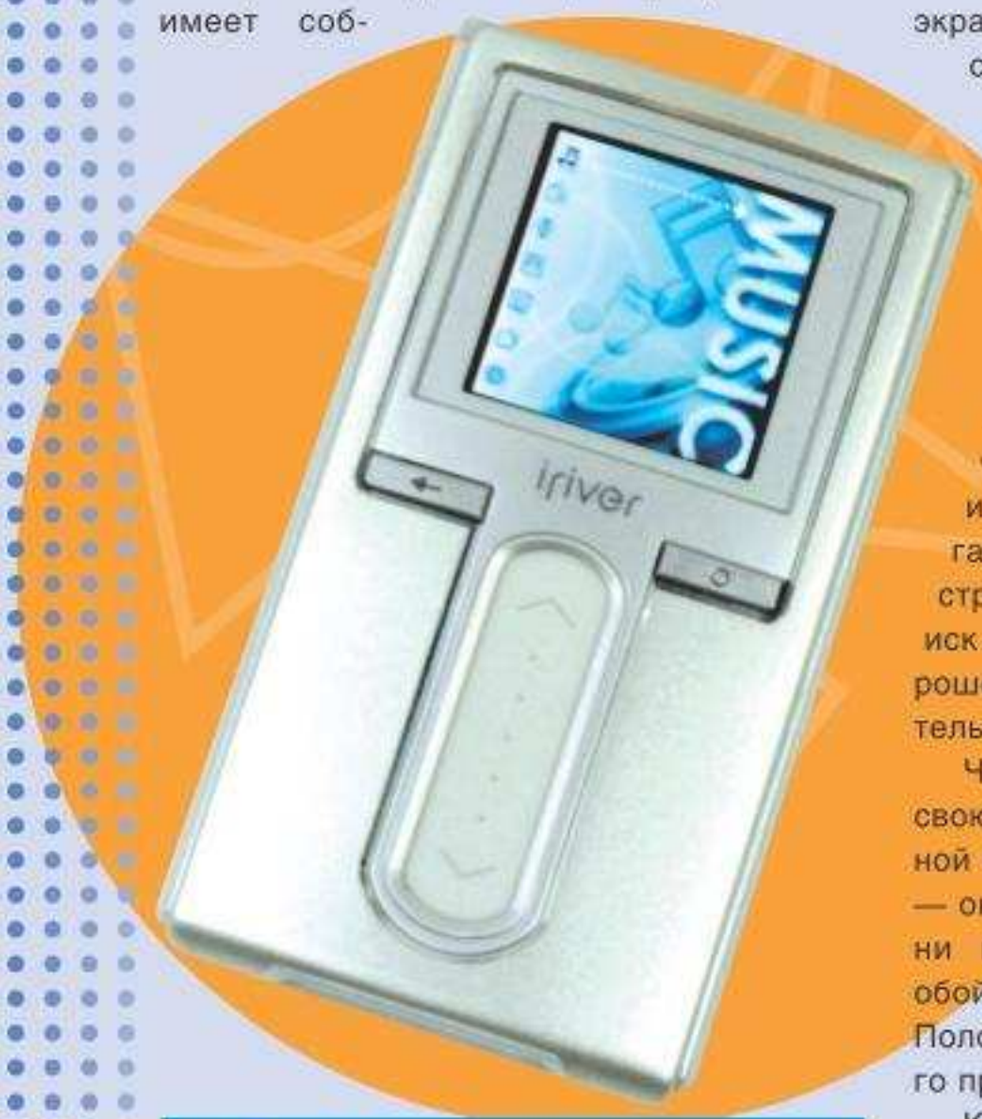
iriver H10

Компания **iriver** известна, пожалуй, всем, кто хоть немного интересуется техникой. iriver постоянно обновляет линейку своих плееров, предлагая новые интересные продукты. Сегодня речь пойдет о **H10**.

Плеер упакован в компактную коробку, в которой находятся наушники, чехол, USB-кабель, зарядное устройство, инструкция и диск. Ничего особенного, но все нужное в наличии. H10 компактен и производит приятное впечатление. Не смотрите на то, что плеер довольно высокий, — зато он тонкий. iriver выпускает H10 с разными цветовыми вставками, так что всегда можно подобрать любимый цвет. Все элементы корпуса идеально подогнаны, пластик приятен на ощупь. На левом боку расположена кнопка включения, с другой стороны у нас клавиши проигрыша и перемотки. Сверху — выход для наушников, блокировка и разъем для пульта ДУ (увы, он продается отдельно). Ну а в нижней части разъем для подключения MP3-плеера к компьютеру.

На лицевой панели кроме 1,5-дюймового дисплея на нас смотрят кнопки выбора и отмены, а также сенсорная панель. Пользоваться ей непривычно. Не что бы неудобно, а именно непривычно — нужно некоторое время для «притирки». В целом управление продумано и понятно, можно даже не доставать плеер из кармана, управляя им вслепую.

Дисплей цветной, разрешение приличное (128x128), качество отличное (до 260 000 цветов и оттенков, контрастность и яркость заслуживают похвалы) — даже на солнце все видно. Каждый раздел меню имеет собственное оформление и цветовую гамму, что вносит разнообразие, но не путает. Есть поддержка картинок в формате JPG, а также возможность просматривать текст. Последняя функция едва ли пригодится — экран маловат. А вот изображения на нем смотрятся нормально.



Сенсорная панель iriver H10 удобна, но к ней нужно привыкнуть.

Качество звучания традиционно высокое, как, впрочем, и всегда у iriver. Стандартные наушники очень даже ничего — сойдут на первое время. Для особо привередливых есть эквалайзер с девятью предустановленными режимами и система SRS WOW для объемного звучания. H10 умеет воспроизводить MP3- и WMA-файлы, вести поиск по ID3-тегам, есть диктофон и FM-тюнер. Для настройки тюнера предусмотрены автопоиск и ручной режим. Качество приема хорошее, но в движении появляются незначительные помехи.

Чехол у H10 надежный и пластичный, свою форму он держит отлично. На оборотной его стороне находится жесткая клипса — она не позволит плееру слететь с ремня ни при каких обстоятельствах. Можно обойтись и без чехла — плеер компактный. Положил его в карман — и иди гулять, благо провод у наушников длинный.

К компьютеру H10 подключается через специальный кабель. Разъемов два — USB и гнездо для зарядного устройства (использовать его необязательно, плеер умеет подзаряжаться от USB). Встроенного аккумулятора хватает примерно на 11 часов беспрерывной работы. Windows без проблем определила плеер как внешний диск; для работы с ним можно воспользоваться и фирменной программой **iriver Plus**. Смотрится она приятно, ее сильные стороны — развитая каталогизация и поиск.

Особенность iriver H10 в том, что он умеет работать в паре с Xbox 360. Всего-то нужно обновить прошивку. Подключив плеер к приставке, можно воспользоваться услугами музыкальных сервисов Soundbuzz, Napster to Go, Rhapsody to Go, Yahoo!, Music Unlimited, Buy.com, создавать списки песен, использовать их в качестве саундтреков в играх.

iriver H10 — качественный плеер с хорошим звучанием, ярким экраном и расширенными возможностями. Жаль только, что в комплекте поставки нет пульта управления, а для подключения к компьютеру используется нестандартный кабель.

NEXX ND-205

Миниатюризация жестких дисков позволила значительно уменьшить размеры многих типов электронных устройств. **NEXX ND-205** — яркий тому пример. Плеер запакован в маленькую коробку вместе с наушниками, USB-кабелем, чехлом, шнурком, аудиокабелем, зарядным устройством, инструкцией и диском с программным обеспечением. Некисло!

ND-205 выполнен в компактном прямоугольном корпусе со срезанными углами.

ATI CrossFire™ Технология реализованная на платформе Intel 915!

775i915P-SATA2

LGA 775 для процессоров Intel Pentium 4 / Celeron D
На базе чипсета 915P

• Поддержка технологии ATI CrossFire TM
• Поддержка процессоров с шиной FSB 800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
• Двухканальная память DDRII533 x 4 DIMM и двухканальная память DDR400 x 2 DIMM (DDRII и DDR поддерживаются по отдельности)
• Гнездо PCI Express x16, гнездо PCI Express x1
• Дополнительное гнездо ASRock A.G.I. Express для установки второй VGA-карты PCI Express x16 или других интерфейсных карт PCI Express x4, x2, x1
• 4 порта Serial ATA 1,5 Гбит/с, 1 порт ATA100 ID
• 1 x разъем Serial ATAII 3,0 Гбит/с, контроллер JMicron JMB 360 (интерфейс PCIE x1), поддержка функции горячего подключения

CROSSFIRE Ready
Choose ASRock Save the Earth RoHS

Двухканальная память DDRIIx4 и DDR400x2!

* Комплектация и внешний вид продукции может изменяться без уведомления.
* Бренд и названия продукции являются торговыми марками соответствующих компаний.
* Любые изменения, внесенные пользователем, не покрываются гарантией.

elko
Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
http://www.elko.ru

OCS
Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
http://www.ocs.ru

НИКС компьютерный супермаркет
Москва
Тел./факс (095) 974-3333
http://www.nix.ru

ULTRA
Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
http://www.ultracomp.ru

ASRock
www.asrock.com

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ MP3-ПЛЕЕРОВ					
Модель	**Archos Gmini XS 202**	**iriver H10**	**NEXX ND-205**	**Sony NW-A1000**	**Sony NW-A3000**
Объем памяти	20 Гбайт	6 Гбайт	5 Гбайт	6 Гбайт	20 Гбайт
Экран	ЖК (2 дюйма, 16 градаций серого)	ЖК (1,5 дюйма, 260000 цветов)	ЖК (1,1 дюйм, 65000 цветов)	LED (монохромный)	LED (монохромный)
Поддержка файлов	MP3, WMA, WAV	MP3, WMA, TXT, JPG	MP3, WMA, ASF, OGG	MP3, ATRAC3, ATRAC3plus	MP3, ATRAC3, ATRAC3plus
Эквалайзер	6 настроек	9 настроек, SRS WOW	7 настроек, 3D Surround	6 настроек	6 настроек
Диктофон	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
FM-тюнер	—	87,5—108 МГц	76—108 МГц	—	—
Интерфейс	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Питание	Аккумулятор	Аккумулятор	Аккумулятор	Аккумулятор	Аккумулятор
Размеры (ВхШхТ)	78x68x23 мм	95,5x54,6x15 мм	70x43x18 мм	88,1x55x18,7 мм	104,2x65, 2x21,4
Вес	170 г	96,2 г	71,2 г	109 г	182 г
Время работы	12 часов	11 часов	14 часов	16 часов	23 часов
Цена	$280	$300	$230	$250	$300

Внешне NEXX ND-205 скромен, однако ему есть чем удивить.

Основные органы управления сосредоточены на лицевой панели, а также на торце плеера. Неподалеку от дисплея находится джойстик-кнопка. С ее помощью можно перемещаться по меню, регулировать громкость, переключаться между треками. Еще три кнопки, расположенные на нижнем торце, отвечают за включение, проигрыш, выбор режимов повтора и блокировку. Добираться до них неудобно, к тому же они маленькие и жесткие. Справа находится разъем mini-USB, слева — ушко для шнурка и выход на наушники.

Плеер оснащен цветным дисплеем диагональю 2,8 см, который отображает до 65 000 цветов. Картинка вполне сносная, но не более того. Система меню выстроена неплохо, иконки очень информативные.

В качестве источника питания ND-205 использует встроенный аккумулятор. Зарядка производится как от сетевого зарядного устройства, так и по USB-шине.

Качество звучания стандартных наушников среднее, особенно не хватает низких частот. Для оптимального звучания стоит воспользоваться эквалайзером. В нем предусмотрены следующие режимы — Normal, Classic, Rock, Jazz, Hall, Pop, Live и 3D Surround (регулируется по уровням — от 1 до 5). Также в наличии FM-тюнер, микрофон и линейный вход.

NEXX ND-205 вполне стандартен, все базовые функции у него есть. С другой стороны, качество дисплея среднее, управление не самое удобное, зато цена низкая, а диапазон радиочастот расширенный.

Sony NW-A1000 и NW-A3000

Sony NW-A1000 и **NW-A3000** — плееры-близнецы. Один старший, другой младший. Разница заключается в объеме жесткого диска, размерах и весе. Одно из устройств оснащено жестким диском на 6 Гбайт, другое — на 20 Гбайт.

Дизайн плееров бесподобен. Своей формой они напоминают некий организм. Дисплея как такового не видно, есть только яркие символы на лицевой части — смотрится эффектно. Ниже расположена четырехпозиционная кнопка в виде обода. По соседству (справа) есть еще две функциональные клавиши. Вся эта группа едва выделяется на фоне монолитного корпуса. Плееры выполнены качественно, поверхность пластика глянцевая, клавиши фиксируются легко и непринужденно. Но случайно их тоже не нажмешь.

На тестирование попали фиолетовые плееры, но существуют и другие расцветки — серебристая, бирюзовая и розовая (наверняка понравится прекрасной половине). Что интересно, наушники в каждой комплектации совпадают по цвету с плеером.

В обеих моделях использован OLED-дисплей, а значит, нет необходимости в подсветке — экономим энергию-с! Правильно, лучше ее приберечь для жестких дисков. Шума и вибрации от их работы практически не ощущается, но версия на 20 Гбайт в этом плане чуть выделяется.

Звук у обоих плееров отличный, не в последнюю очередь благодаря хорошим наушникам. Но главную роль все же играет начинка. К NW-A1000 и NW-A3000 можно подключить дорогие закрытые наушники — звучание не разочарует.

Управление специфично, но мы освоили его быстро. Одной из самых острых проблем емких плееров является поиск нужных

Sony NW-A1000 и NW-A3000 — хороший пример стиля и высокого качества.

композиций. Здесь проблема решена благодаря возможности ввести несколько первых букв названия песни, альбома или исполнителя. Если вы сами уже не способны разобраться в записанной на плеер музыке, есть полезная функция **Artist Link**. Она находит среди всех треков музыку выбранного вами жанра. Однако нужно помнить, что туда не попадут песни с пустыми ID3-тегами.

Есть система рейтингов. В большинстве случаев она непрактична, но здесь рейтинги можно менять и корректировать собственноручно в зависимости от настроения и сегодняшних предпочтений.

При подключении плеера к компьютеру Windows XP увидела в нем обычный съемный диск. С ним можно работать напрямую. Скорость передачи данных составила 8 Мбайт/с при чтении и 7,5 Мбайт/с при записи. Помимо MP3, близнецы воспроизводят фирменные стандарты ATRAC3 и ATRAC3Plus. Негусто, конечно — хотелось бы увидеть WMA, например.

Одного заряда плееру хватает на очень долгое время. Для NW-A1000 это примерно 16 часов, для старшей версии еще больше — около 23 часов! В том случае, если вы будете слушать MP3-файлы и перейдете на ATRAC3 и/или ATRAC3Plus, они продержатся еще дольше. Заряжать аккумулятор можно как через USB-шину, так и через сетевой адаптер.

Sony позаботилась и о дополнительном оборудовании. Отдельно можно приобрести док-станцию, пульт управления, миниколонки, футляры и шнурки. Опять же непонятно, неужели нельзя было добавить в комплект поставки хотя бы пульт и шнурок? Ну да ладно, этим грешат многие производители...

Игромания ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! ВЫБОР РЕДАКЦИИ

NW-A1000 и NW-A3000 хороши и в плане дизайна, и в плане звучания, и с точки зрения функциональности. Не хватает совсем немного — поддержки большего числа аудиоформатов и FM-тюнера.

■ ■ ■

Больше всего в ходе тестирования нам запомнилась парочка плееров от Sony. Дизайн, возможности, качество звука — все у них на высоте. Да и цена не кусается, чего мы совсем не ожидали. В общем, компании удалось нас приятно удивить.

Для Archos MP3-плееры — не самое важное направление, но устройство у нее получилось удачным. Gmini XS 202 отличается минимализмом и максимальной практичностью, у него хоть и медлительный, но емкий винчестер.

Тонким стилем может похвастаться iriver H10, однако он все же дороговат, если брать во внимание стоимость каждого мегабайта. Конечно, наличие FM-тюнера внесло некоторые коррективы в стоимость, но не так уж сильно. В этом плане NEXX ND-205 смотрится интереснее — у него есть поддержка всех функций и форматов, включая ASF и OGG.

Одно можно сказать с уверенностью — выбор есть и он огромен. В нашей тестовой лаборатории побывали далеко не все модели, которые можно найти в продаже. Но все те, что мы перечислили в обзоре, определенно заслуживают внимания. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:
Archos (www.archos.ru) — *NEXX ND-205;*
iriver (www.iriverrussia.com) — *iriver H10;*
NEXX (www.nexxdigital.ru) — *NEXX ND-205;*
Sony (www.sony.ru) — *Sony NW-A1000 и Sony NW-A3000.*

topdevice
www.topdevice.ru

Достойной внимания акустическую систему делает сочетание целого ряда характеристик.

TopDevice - сочетание, близкое к идеалу!

TDE 445 / 5.1

Выходная мощность - 130 Вт
Отношение сигнал/шум - 95 дБ
Разделение каналов - 33 дБ
Полоса пропускания - 20...20000 Гц
FM-тюнер
Пульт ДУ

СОВЕРШЕНСТВО ТЕХНОЛОГИЙ. СВОБОДА ЗВУКА

Эксклюзивный дистрибьютор
торговой марки TopDevice в России
компания "Верс"
тел. (495) 740-7787
www.topdevice.ru

VERS GROUP

Рассвет и закат империи

История о том, как Voodoo изменил мир

Александр Гусленко

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

История компьютерных игр тесно связана с развитием ускорителей трехмерной графики. Каждый год видеокарты покоряют новые вершины производительности. Но ведь так было не всегда!

Помните такую компанию — **3Dfx**? Если вы начали играть в 90-х, наверняка помните. Именно эта компания выпустила серию графических ускорителей **Voodoo**, именно она разработала технологию SLI, позволившую объединить несколько ускорителей в одном компьютере.

3Dfx просуществовала всего пять лет, а потом была куплена со всеми потрохами **NVIDIA**. Перед вами — краткая история этой компании.

Как все начиналось

3Dfx была основана в 1994 году специалистами в области трехмерных решений — **Россом Смитом** (Ross Smith), **Гари Таролли** (Gary Tarolli) и **Скоттом Селлерсом** (Scott Sellers). Ранее они трудились на благо всемирно известной **Silicon Graphics**. Почти сразу к ним примкнул **Горди Кампбелл** (Gordie Campbell) из некой **TechFarm**.

Существует легенда, что смолоду 3Dfx занималась разработкой чипов для игровых автоматов. Правда это или нет — установить точно уже невозможно. В любом случае до перехода на рынок персональных компьютеров свой капитал компания сколотила на другом деле. Оборот увеличился, и встал вопрос о расширении сфер деятельности. Руководство решило обратить пристальное внимание на компьютеры.

Первым графическим чипом компании стал очень удачный **Voodoo Graphics**. Вместе с ним на свет появился программный интерфейс **Glide** от самой 3Dfx . На тот момент это был передовой стандарт, сравниться с ним по качеству и скорости не мог даже матерый **OpenGL**. Производство Voodoo Graphics началось в далеком 1995 году. Особой конкуренции 3Dfx тогда не встретила. Произошло это по одной простой причине — конкурентов просто не было. Рынок пользовательских 3D-ускорителей только-только делал первые шаги. 3Dfx в какой-то степени предвосхитила события. Ей удалось найти надежного и влиятельного партнера того времени — компанию **Diamond Multimedia**.

Эволюция Voodoo

Ускорители на базе Voodoo Graphics представляли собой PCI-карту с двумя VGA-разъемами. К одному подключался монитор, а ко второму — специальный кабель. Он служил для обмена информацией с обычной видеокартой. В компьютере помимо 3D-ускорителя должна была стоять еще и стандартная видеокарта. Производитель не имел значения. Таким образом, ни пользователи, ни производители стандартных видеокарт не были ущемлены.

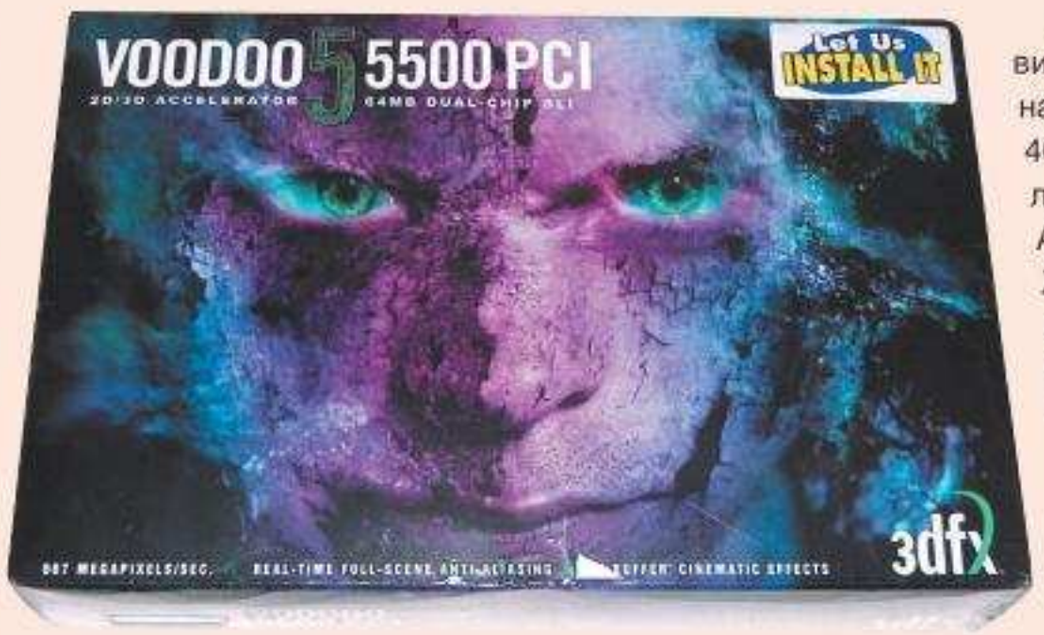
В двухмерном режиме изображение обрабатывала основная видеокарта. При запуске трехмерных приложений Voodoo Graphics перехватывал сигнал и занимался своим делом — обрабатывал трехмерную графику. Платы на базе этого чипа оснащались двумя микросхемами — одна обрабатывала геометрию, другая отвечала за наложение текстур. Микросхемы и видеопамять работали на одинаковой частоте — 50 МГц. На платы устанавливали 4 или 6 Мбайт памяти. Карточки завоевали популярность на рынке.

В августе 1997 года появился **Voodoo Rush**. В этом устройстве разработчики объединили возможности 3D-ускорителя и обычной 2D-видеокарты (2D-чипы поставлялись сторонними производителями). Все Voodoo Rush оснащались 6 Мбайт памяти, работающей на частоте 75 МГц. На бумаге новинка выглядела заманчиво, на практике же производительность в трехмерных играх упала практически в два раза. Возникли еще и проблемы с совместимостью. В общем, чип с треском провалился!

После такого фиаско 3Dfx решила вернуться к истокам и представила **Voodoo II** — чистокровный ускоритель 3D-графики. Реабилитация прошла просто успешно — новый чип получился в три раза быстрее, чем Voodoo Graphics! **NVIDIA**, **ATI**, **S3** и **Matrox** просто отдыхали — они не могли ничего противопоставить. Voodoo II был совместим с Glide версий 2 и 3, OpenGL, Direct3D, обучил-

Voodoo Graphics стал новым словом в мире игр.

Voodoo Banshee — первое удачное гибридное решение компании.



Voodoo 4/5 преследовали сплошные неудачи.

ся графическим фокусам вроде мультитекстурирования, трилинейной фильтрации и сглаживания. Производство революционных Voodoo II началось в 1998 году. Сам процессор и память работали на частотах 90 МГц, количество памяти варьировалось от 8 до 12 Мбайт. Главной особенностью была даже не скорость, а возможность объединить две карты в режим SLI. Работала технология по очень простому алгоритму — первая карта обрабатывала четные строки на экране, вторая — нечетные. Это было лучшее время в истории компании.

После слабого Voodoo Rush инженеры 3Dfx решили вернуться к идее объединения 2D- и 3D-возможностей на одной плате и представили **Voodoo Banshee** в конце 1998 года. Попытка удалась, хотя до мощи Voodoo II она не дотянула. В Voodoo Banshee использовали слегка облегченный чип Voodoo II и полноценное 2D-ядро. Карты оснащали памятью стандарта SGRAM или SDRAM с частотами 100—120 МГц и объемом до 16 Мбайт — можно было работать в разрешении вплоть до 1600x1200. Выпускали видеокарты как под PCI-шину, так и под новомодную AGP 1x. Конкуренцию Voodoo Banshee могла составить лишь NVIDIA со своей Riva TNT, которая умела работать 32-битным цветом.

Первые проблемы

Следующим шагом 3Dfx стало поглощение STB Systems. После этого компания приняла решение самостоятельно выпускать видеокарты. Спустя некоторое время, а именно весной 1999 года, 3Dfx анонсировала третье поколение Voodoo. Изначально оно было представлено тремя модификациями (Voodoo 3 2000, Voodoo 3 3000 и Voodoo 3 3500). В июле того же года появились облегченные версии карт — Velocity 100 и Velocity 200. Все карты выпускались как для PCI, так и под AGP 2x. Voodoo 3 3500 работала только с последней шиной. Частоты графического процессора и памяти в зависимости от модификации составляли 125—183 МГц. Малая цена и сравнительно высокая производительность Velocity 100/200 обеспечили неплохой доход компании. Но чтобы удержать лидирующие позиции, нужна была технологическая революция. NVIDIA тем временем набирала обороты, готовясь к выпуску мощного и новаторского чипа Riva TNT2.

Дабы хоть как-то исправить положение, компания начала разработку Voodoo 3 4000, в котором должны были появиться поддержка AGP 4x, 32-битного цвета и Z-буфера. Однако выжать все это из порядочно устаревшей технологии уже не представлялось возможным. 3Dfx надо было начинать все с нуля.

15 ноября 3Dfx анонсировала новые чипы — Voodoo 4 4500, Voodoo 5 5000 (двухчиповое решение), Voodoo 5 5500 (тоже двухчиповое решение) и Voodoo 5 6000 (четырехчиповое решение). Первыми на рынке появились карты на базе Voodoo 5 5500. Но произошло это с очень большой задержкой — 5 месяцев после анонса! Чуть позже стало известно, что у чипов были аппаратные проблемы. На исправление ошибок ушло дополнительное время, и в итоге Voodoo 5 5500 появилась на прилавках лишь в июне. Новая видеокарта поддерживала все необходимые технологии и эффекты, но было уже поздно. NVIDIA полным ходом продавала **GeForce 2**, успев перехватить инициативу на рынке.

Выход других версий Voodoo все откладывался и откладывался. Это было начало конца 3Dfx.

■■■

На пике своей популярности компания слишком много внимания уделяла маркетингу и связям с прессой, совсем забыв о техническом превосходстве своих продуктов. В январе 2000 года на 3Dfx работало всего два технических инженера! Два человека просто физически не могли отладить новые чипы. Виноватых нашли быстро — крайним стал руководитель производства **Рэнди Эйзенбах**. Его уволили. 3Dfx сделала авантюрный шаг и приобрела компанию **Gigapixel**, получив весьма неплохую научную базу, с которой можно было надеяться на реванш и быстро наверстать упущенное. Увы, все было тщетно. В октябре 2000 года прошли первые переговоры с NVIDIA по вопросу приобретения компании и всей интеллектуальной собственности. Спустя месяц прошли повторные переговоры, в ходе которых NVIDIA убедилась в полезности приобретения. Результат — 3Dfx полностью выкупили.

Пара слов о SLI

В ускорителях на базе **Voodoo II** была впервые реализована технология **SLI** (**Scan-Line Interleave**, чересстрочная обработка кадров). Она позволяла совмещать усилия двух ускорителей в одном компьютере, повышая таким образом производительность видеосистемы в целом. Для работы в режиме SLI были необходимы две карты Voodoo II и одна стандартная видеокарта. Несмотря на высокую стоимость такого решения, этот подход получил большую популярность. Еще бы, ведь производительность возрастала в два раза! Можно было комфортно играть даже при разрешении 1024x768. Для тех времен это была фантастика.

Сегодня NVIDIA на коне, а 3Dfx стала частью истории. Компания оставила яркий след в истории, предопределив общее направление развития рынка графических решений и первой научилась объединять мощь двух видеокарт. ■

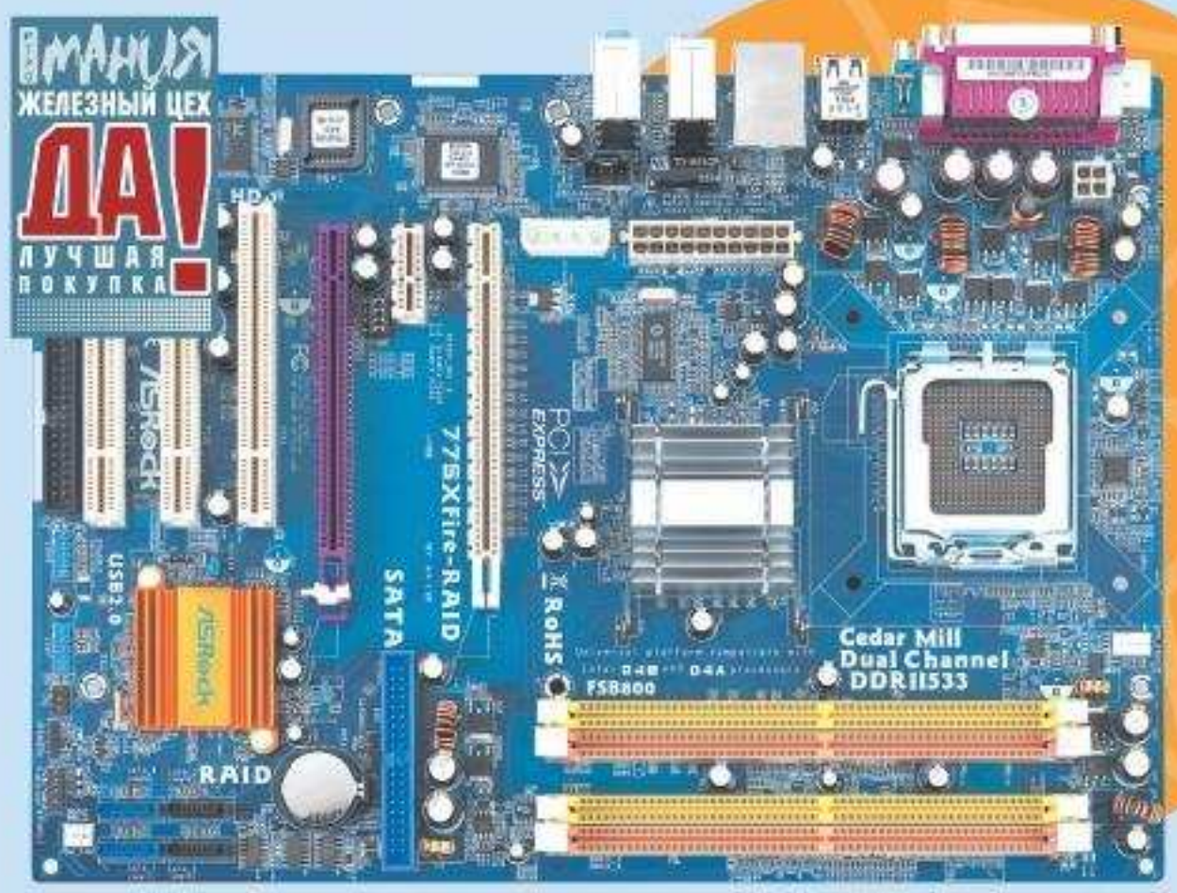
Во времена Voodoo II 3Dfx не было равных.

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

ASRock 775XFire-RAID



С начала этого года **Intel** начала потихоньку снимать с производства чипсеты **Intel 925X/XE**, открывшие в свое время эпоху Socket 775, PCI Express и DDR2 SDRAM. Цены сразу упали, и производителям материнских плат представился хороший шанс использовать оставшиеся на складах наборы системной логики для недорогих плат с отличным набором функций. **ASRock**, памятуя о том, что Intel 925X поддерживает **CrossFire** при схеме работы слотов «PCI Express x16 + PCI Express x4», выпустила плату **775XFire-RAID**. На ней уживаются слоты PCI Express x16, AGI Express, один PCIE x1 и три классических PCI-разъема. По формату AGI Express полностью совместим с PCIE x16 с той лишь разницей, что он использует вместо 16 линий PCIE всего четыре. Такое ограничение бьет по производительности в режиме CrossFire, но не так сильно, как мы этого ожидали. Перед переходом на две видеокарты необходимо переключить джамперы на плате, что не очень удобно. При этом шина PCIE x1 отключится. Но это не беда, ведь под этот разъем еще нет ни одной платы расширения.

В ASRock 775XFire-RAID реализована поддержка DDR2-533, есть 8-канальный аудиокодек High Definition Audio, четыре разъема Serial ATA с возможностью построения RAID-массивов, а также 100-мегабитный сетевой адаптер. Плата поддерживает все современные процессоры Intel, в списке нет разве что двуядерных Pentium D. В работе плата стабильна, нареканий нет. Несомненный плюс 775XFire-RAID — низкая цена. Именно поэтому от комплекта поставки сюрпризов ждать не стоит. В коробке есть лишь самое необходимое.

Что?	недорогая материнская плата под процессоры Intel
Почему?	поддерживает CrossFire
Сколько?	*$80*
Где?	*www.asrock.com*

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Celeron D, Pentium 4 (Socket 775) ● **Частота системной шины:** 800/533 МГц ● **Чипсет:** Intel 925X + ICH6R ● **Оперативная память:** четыре разъема для DDR2 SDRAM (до 4 Гбайт) ● **Сетевой адаптер:** 10/100 Ethernet ● **Аудио:** 8-канальный кодек High Definition Audio ● **Разъемы:** 3 PCI, 1 PCI Express x1, 1 AGI Express, 1 PCI Express x16, 4 Serial ATA с поддержкой функций RAID (RAID 0, RAID 1 и Intel Matrix Storage), 1 IDE, 4 USB 2.0, аудиовыходы, два гнезда PS/2 для клавиатуры и мыши ● **Форм-фактор:** ATX (305x218 мм)

Beyerdynamic RSX660

Удобная все-таки штука — беспроводные наушники. В **Beyerdynamic RSX660** можно играть, смотреть фильмы, перемещаться по дому и слушать музыку. Наушники держат уверенную связь с базой. Заявлено, что радиус действия равен 100 метрам, но такого показателя можно добиться разве что на открытой поляне, где нет преград, стен и шкафов. Проза жизни вносит свои коррективы. Далеко отходить от передатчика не рекомендуем — возникнут щелчки и провалы в звуке.

Наушники закрывают всю ушную раковину и наглухо перекрывают доступ всем звукам из внешнего мира. 40-мм динамики обеспечивают мощность в 60 мВт. Звучание в целом неплохое, особенно удались высокие частоты. Вес этой модели достаточно большой, но шея затекать не будет.

Регулятор громкости находится непосредственно на наушниках. База умеет работать с несколькими «ушами» одновременно. Двух заряженных аккумуляторов-мизинчиков хватает примерно на 7—8 часов работы. Отличный вариант для тех, у кого скучают выходы звуковой карты.

Что?	беспроводные наушники
Почему?	хорошее звучание, приятный дизайн
Сколько?	*$115*
Где?	*pro.sunrise.ru*

Технические характеристики ● **Тип:** динамические наушники закрытого типа ● **Частотный диапазон:** 20—20000 Гц ● **Диаметр динамиков:** 40 мм ● **Сопротивление:** 32 Ом ● **Чувствительность:** 102 дБ ● **Гармонические искажения:** 1% ● **Отношение сигнал/шум:** 70 дБ ● **Мощность:** 60 мВт на канал ● **Источник питания:** 2 перезаряжаемые AAA-батареи емкостью 550 мАч ● **Ресурс аккумуляторов:** 8 часов ● **Радиус действия:** до 100 м ● **Размеры:** 110x210x202 мм ● **Вес:** 290 г

Corsair TWINX2048-3500LLPRO

Технические характеристики ● **Объем:** 2x1 Гбайт ● **Стандарт:** DDR SDRAM PC3500 ● **Стандартное напряжение:** 2,5 В ● **Тайминги:** 2-3-2-6-T1 ● **Размеры:** 45x137x8 мм ● **Вес одной планки:** 82 г

У набора из двух гигабайтных модулей памяти **Corsair TwinX2048-3500LLPRO** есть все шансы занять первое место в конкурсе на самое длинное имя и... оставить далеко позади всех конкурентов в соревновании на скорость: несмотря на большой объем, память отличается очень низкими задержками. При стандартном напряжении в 2,5 В модули могут работать при частоте до 436 МГц с таймингами 2-3-2-6-1T. Эти показатели зашиты в SPD-чип, так что BIOS большинства материнских плат автоматически выставит эти показатели. Такая память даст хороший прирост производительности в играх. Если еще вспомнить про скорый выход Windows Vista и ее требования, то переход на 2 гигабайта памяти просто неизбежен.

Главная особенность этого комплекта — наличие светодиодов. Они показывают уровень активности памяти и ее загрузки. Это скорее декоративный момент, который привлечет любителей моддинга и обладателей корпусов с прозрачными стенками. Массивный алюминиевый радиатор с продольными ребрами эффективно охлаждает чипы памяти. В работе память стабильна, ее можно без проблем разогнать. Но и стоит такой комплект недешево.

Что?	комплект из двух планок оперативной памяти
Почему?	2 Гбайт памяти, низкие тайминги
Сколько?	*$368*
Где?	*www.comp2.ru*

NEC MultiSync 70GX2

NEC MultiSync 70GX2 все делает правильно. Как квалифицированный врач-окулист. Время реакции пикселей составляет 8 мс. Этого достаточно, чтобы избавиться от шлейфов в динамичных играх и фильмах.

Для борьбы с бликами используется покрытие **OptiClear**. Фильтр увеличивает живость цветов и контрастность изображения, но превращает дисплей в «зеркало». Регулировать монитор по высоте, увы, нельзя. Меню понятное. Можно выбирать источник сигнала, задавать настройки изображения для нескольких профилей и даже регулировать яркость синего диода, который находится рядом с кнопкой включения питания.

Для связи с периферией на задней панели монитора предусмотрен USB-хаб (расположен удобно).

Что?	ЖК-монитор с 17-дюймовым экраном
Почему?	быстрая матрица, наличие USB-хаба
Сколько?	*$400*
Где?	*www.ultracomp.ru*

Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 17 дюймов ● **Оптимальное разрешение:** 1280x1024 точек ● **Время отклика:** 4 мс (gray-to-gray), 8 мс полный цикл ● **Яркость:** 400 кд/м^2 ● **Контрастность:** 700:1 ● **Количество цветов:** 16,7 млн ● **Углы обзора:** 150/170 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Интерфейсы:** D-Sub, DVI ● **Дополнительно:** USB-хаб на четыре устройства ● **Размеры:** 367x391x203 мм ● **Вес:** 5,7 кг

LEADTEK

Испытай абсолютно
Новое поколение
Графической Силы.

WinFast® PX7900 PX7600

PX7900 GTX TDA EXTREME
GPU/MemoryClock:
675/1660MHz
512MB 256Bit

PX7900 GT TDH EXTREME
GPU/MemoryClock:
520/1430MHz
256MB 256Bit

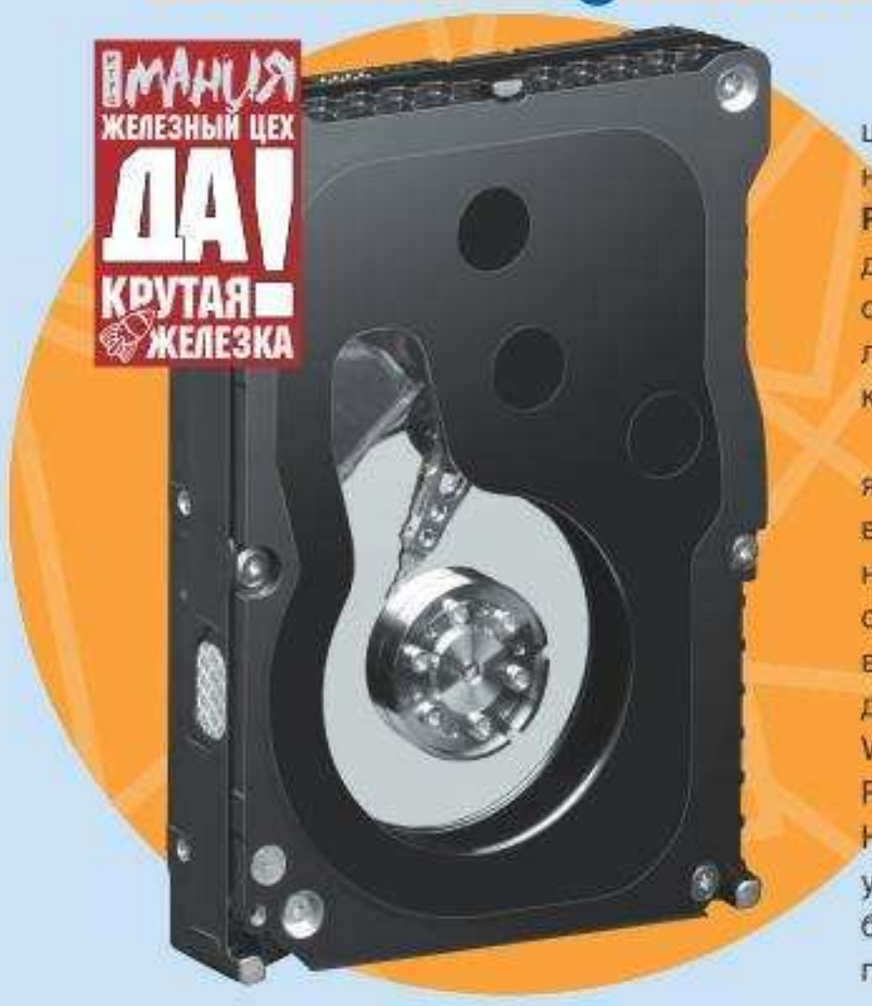
PX7600 GT TDH
GPU/MemoryClock:
560/1400 MHz
256MB 256Bit

Free Games
SERIOUS SAM II
Special Edition
RoHS Ready

Experience the Extreme HD gaming & unparalleled image quailty at resolutions up to 2560x1600!

http://www.leadtek.com.tw

Western Digital Raptor X



Предупреждаем: холерикам, привыкшим раз в полгода менять жесткий диск на более вместительный, **Western Digital Raptor X** (**WD1500AHFD**) точно не подойдет. Этот винчестер создан на годы — его объем составляет всего 150 Гбайт, но более подходящего решения для игрового компьютера сегодня просто не найти.

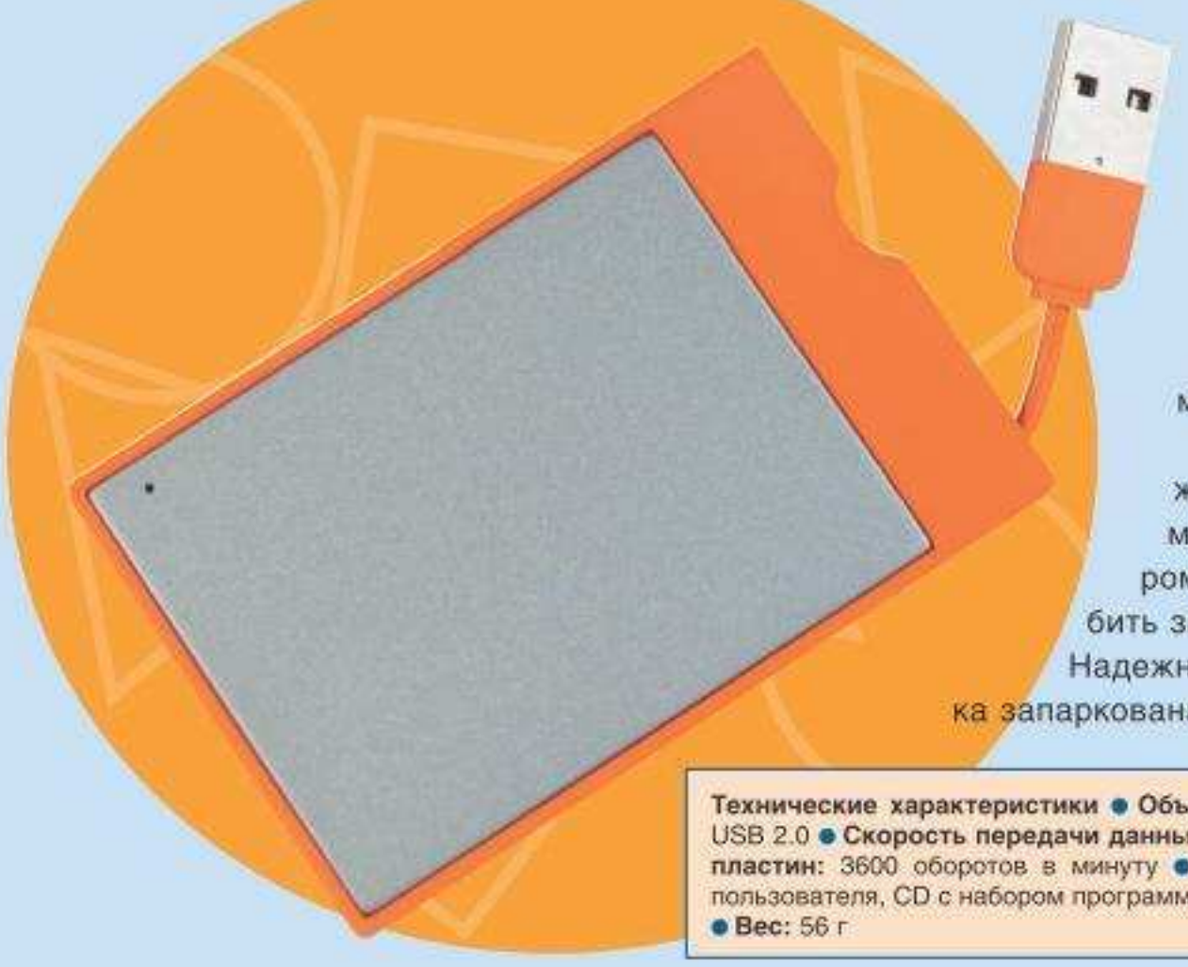
Одной из главных изюминок **X**-коробочки является прозрачное окно из поликарбоната в центральной части верхней крышки. Через него можно посмотреть на перемещающиеся головки и вращающиеся пластины. Но владельцам закрытых корпусов от этот будет ни горячо ни холодно. Именно поэтому Western Digital выпускает модификацию Raptor со сплошным кожухом (WD1500AD). На цене это сказалось благоприятно — она упала на $50. Но это все слова, главная особенность Raptor — его непревзойденная производительность.

Высокая скорость вращения пластин (10000 об/мин), низкое время доступа, 16 Мбайт кэш-памяти и быстрый интерфейс SATA — в общем, этот жесткий диск работает быстрее, чем массив RAID 0 с использованием обычных винчестеров (7200 об/мин). А еще на этот винчестер дается пятилетняя гарантия.

Технические характеристики ● **Объем:** 150 Гбайт ● **Скорость вращения пластин:** 10 000 об/мин ● **Кэш-память:** 16 Мбайт ● **Интерфейс:** Serial ATA ● **Среднее время доступа:** 4,6 мс чтение; 5,2 мс запись ● **Размеры:** 102x147x26 мм ● **Вес:** 822 г ● **Гарантия:** 5 лет

Что?	SATA-винчестер
Почему?	недостижимая для конкурентов производительность
Сколько?	*$370*
Где?	*www.portos.ru*

LaCie Carte Orange 8 Гбайт



1 Мбайт памяти на внешнем винчестере **LaCie Carte Orange** (8 Гбайт) стоит всего $0,02. А 50 лет назад 1 байт памяти на жестком диске стоил почти $10! Впрочем, сравнивать древний агрегат размером с два холодильника с современным винчестером, конечно, нельзя.

Carte Orange не может похвастаться рекордной скоростью чтения/записи — число оборотов скромнее, чем у собратьев для настольных компьютеров. Зато плотность записи высокая, а размер устройства очень компактный — сравним с кредитной карточкой.

USB-переходник откидывается на манер лезвия перочинного ножа. Винчестер бережно расходует ресурс аккумулятора, поэтому его можно подключать к ноутбукам и КПК. При соединении с компьютером по USB-интерфейсу свободное место на жестком диске можно забить за считанные минуты.

Надежность Carte Orange достаточно высока — когда считывающая головка запаркована, жесткому диску не страшны вибрации и даже удары.

Технические характеристики ● **Объем памяти:** 8 Гбайт ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Скорость передачи данных:** 9 Мбайт/с ● **Скорость вращения пластин:** 3600 оборотов в минуту ● **Комплект поставки:** руководство пользователя, CD с набором программ, USB-шнур ● **Размеры:** 55x85x6 мм ● **Вес:** 56 г

Что?	оранжевый винчестер
Почему?	легкий, стильный и компактный
Сколько?	*$185*
Где?	*www.verba.ru*

Creative Gamer HD7500

Компания **Creative**, гений аудиокарт и компьютерной акустики, представила нашему вниманию игровую мышь **Gamer HD7500**. На массивном корпусе этого манипулятора уместилось шесть больших кнопок и колесо прокрутки (5 программируемых клавиш).

У мыши быстрый отклик, она четко реагирует на самые резкие движения. Gamer HD7500 на порядок чувствительнее, удобнее и подвижнее офисных моделей, но до шедевров от **Logitech** и **Razer** ей далеко. Но такая задача и не ставилась.

Creative Gamer HD7500 — это просто удобная и практичная мышь.

Технические характеристики ● **Разрешение оптического сенсора:** 800 точек на дюйм ● **Количество кнопок:** 7 ● **Масса ускорения:** 15G ● **Комплект поставки:** установочный диск, инструкция по установке и эксплуатации, переходник USB-to-PS/2

Что?	оптическая мышь
Почему?	недорогая и удобная
Сколько?	*$25*
Где?	*www.alphatt.ru*

www.foxconn.ru

WinFast®

Материнские платы: WinFastG 150/G100

Отличные графические возможности по доступной цене!

NEW!

6150K8MD-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
-PCIex16
- DVI interface/TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID O, 1, O+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850 (HDA)
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports

AMD 64 Athlon FX | AMD 64 Athlon™

NVIDIA GeForce 6150 | NVIDIA nForce 430 | HD Video HD Audio

6150K8MA-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, RealtekALC850
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports

6100K8MB-RS

- AMD Athlon™ 64 / Sempron™ processors, Socket 754
-1600 MT/s HyperTransport
- Single channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x2 DIMMs, Max 2GB
- PCIex16
- 2 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel, Realtek ALC653
- 10/100M LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports

Дилеры: Москва: Pronetgroup - (495) 789-3846; Ultra Computers - (495) 775-7566; Инкотрейд - (495) 785-8659; Кит - (495) 777-6655; Компьтадор - (495) 274-7300; НИКС - (495) 974-3333; Полярис - (495) 775-5557; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛенд - (0712) 56-46-43; Курчатов: КомпьюЛенд - (07131) 2-31-22; Липецк: Регард - (4742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ «Next Computer» - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ «Next Computer» - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН 000 - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК - (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса - (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (4912) 205-205; Самара: Прагма - (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Стек - (3822) 554-544; Улан-Удэ: Снежный Барс - (3012) 43-00-006, 43-55-15; Хабаровск: Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) 42-86-72; Челябинск: Алиас - (3512) 37-87-17; Чита: Вавилон - (3022) 32-55-00.

ASBIS® ASBIS www.asbis.ru

Dina Victoria www.dvcomp.ru

merlion MERLION www.merlion.ru

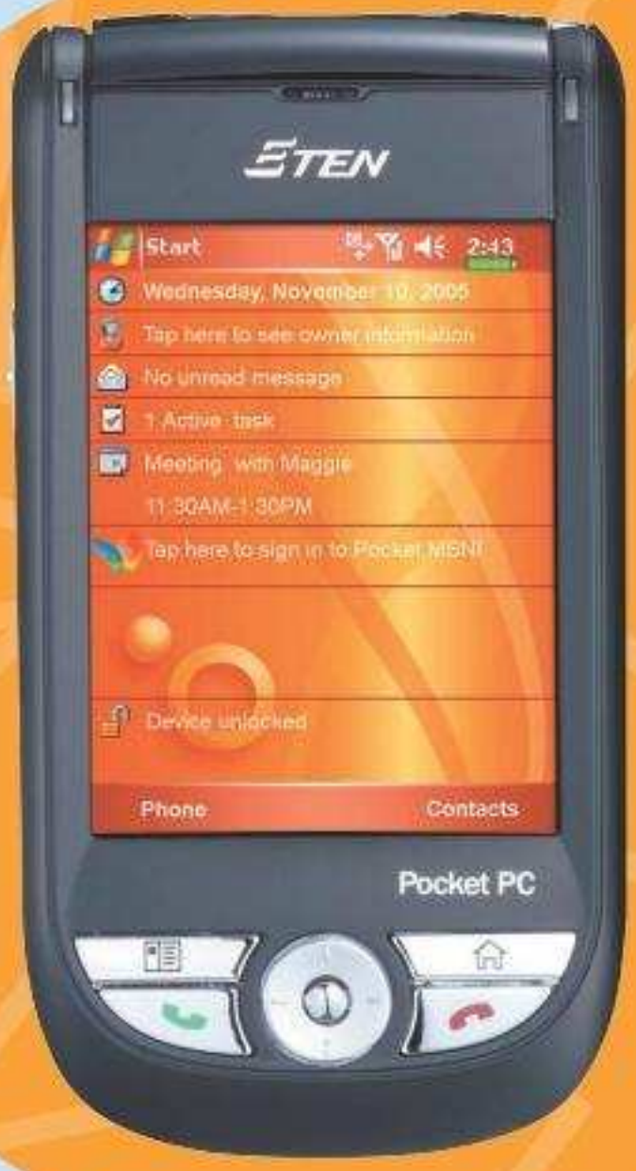
Тринити Лоджик www.tl-c.ru

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

E-Ten m600



Строгий и элегантный **E-Ten m600** — развитие идей, заложенных в коммуникаторе **m500**. Благодаря скругленным торцам аппарат лежит в ладони как влитой. Все детали корпуса выполнены из пластика, вес — в самый раз. На передней панели находятся клавиши приема-отбоя, кнопки вызова календаря и контактов; в центре — удобный навигационный блок с кнопкой подтверждения.

m600 работает под управлением **Windows Mobile 5.0**. Все данные хранятся в энергонезависимой памяти и при сбросе питания не теряются. Самые быстрые приложения можно установить прямо в оперативку; **MS Word**, **MS PowerPoint** и **MS Excel** — точь-в-точь как на «большом» компьютере. Процессор на 400 МГц обеспечивает достойный уровень производительности.

Есть встроенная камера с зумом 4x. Качество, как и у всех современных наладонников, средненькое. Зато m600 отлично справляется с ролью MP3-плеера. Если отключить экран и беспроводные интерфейсы, коммуникатор протянет день без подзарядки — процессор Samsung экономно расходует ресурс аккумуляторной батареи. Стереогарнитура, правда, использует 2,5-миллиметровый разъем, так что для подключения хороших наушников придется использовать переходник.

В комплект поставки входят: набор шнуров, руководство пользователя, диск с программным обеспечением, блок питания, проводная стереогарнитура, чехол с магнитными заклепками для крепления на пояс и док-станция. Кредл подзаряжает коммуникатор, связывает его с компьютером и к тому же может заряжать дополнительный аккумулятор.

Технические характеристики
Стандарт: GSM 850/900/1800/1900
Антенна: встроенная
Процессор: Samsung S3C 2440 (400 МГц)
Экран: 2,8-дюймовый сенсорный ЖК-дисплей (320x240)
Встроенная память: 192 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 128 Мбайт ПЗУ)
Карты памяти: SD, SDIO, MMC
Источник питания: съемный ионно-литиевый аккумулятор (1440 мАч)
Время работы без подзарядки: 2 часа при максимальной нагрузке
Операционная система: MS Windows Mobile 5.0
Интерфейсы: GPRS Class 10, инфракрасный порт (IrDA), Wi-Fi, Bluetooth, USB
Камера: 1,3-мегапиксельная, встроенная вспышка, 4x цифровой зум
Размеры: 61x112x22 мм
Вес: 170 г

Что?	коммуникатор на базе MS Windows Mobile 5.0
Почему?	обилие возможностей и отличный комплект поставки
Сколько?	***$635***
Где?	***www.oldi.ru***

Sony Ericsson W950i

ДА! ВЫБОР РЕДАКЦИИ

W950i — новый музыкальный смартфон **Sony Ericsson** из серии **Walkman**. В отличие от предшественников этот аппарат плоский и не рисуется излишне выступающими формами. Смартфон может показаться чересчур широким, но на самом деле это не так: W950i примерно на сантиметр шире обычного мобильника. Зато его толщина всего 15 мм. Сенсорная клавиатура здесь как нельзя кстати. Каждая из кнопок на лицевой панели сделана вровень с поверхностью и отмечена выступающей точкой, так что без проблем можно работать с трубкой вслепую.

Сенсорный ЖК-дисплей с приличным запасом яркости оставляет приятное впечатление, хоть и проигрывает по качеству картинки VGA-экранам современных наладонников. Стилус маленький, но цепкий, насиженное гнездо покидает с неохотой. Доставать «перо» придется не очень часто — кнопки вызова и завершения звонка на экране можно нажимать и пальцами. Хорошим другом быстро становится колесо прокрутки на боковой панели: с его помощью можно листать страницы, регулировать громкость и гулять по меню.

Разъемами для флэш-карт новый Walkman не оснащен, зато у него есть 4 гигабайта встроенной флэш-памяти и диктофон. Возможность создавать папки, каталоги и плейлисты — присутствует.

При подключении к компьютеру по интерфейсу USB 2.0 трубка распознается как внешний накопитель; пользователь видит все разделы, кроме системных. Музыку, картинки и другую информацию можно закачивать с компьютера или из интернета через **Opera 8.0**. Стоит также отметить поддержку A2DP-профиля для **Bluetooth** — мобильник умеет передавать музыку на беспроводные стереонаушники (время автономной работы в таком режиме зашкаливает за 7 часов).

Помимо GSM, смартфон работает в стандарте UMTS и, соответственно, поддерживает видеозвонки. Но российским операторам пока, к сожалению, не до них. Фотокамеры у W950i нет, но это не ставит крест на трубке. Напротив, многие покупатели будут рады тому, что нет необходимости переплачивать за камеру сомнительного качества.

Комплект поставки включает фирменную стереогарнитуру, док-станцию, диск с программами и руководство пользователя.

Технические характеристики
Стандарт: GSM 900/1800/1900 + UMTS
Экран: сенсорный ЖК-дисплей с диагональю 2,6 дюйма (240x320)
Объем памяти: 4 Гбайт
Полифония: 40-тональная
Форматы мелодий для вызова: MIDI, MMF, MP3, AAC
Источник питания: литиево-полимерный аккумулятор емкостью 900 мАч
Время работы без подзарядки: 7 час. в режиме разговора и порядка 340 в режиме ожидания
Время полной зарядки аккумулятора: 2 часа
Операционная система: Symbian OS 9.1
Интерфейсы: Bluetooth, инфракрасный порт (IrDA), USB
Размеры: 106x54x15 мм, **Вес:** 112 г

Что?	музыкальный смартфон
Почему?	универсальный аппарат, даст фору любому MP3-плееру
Сколько?	***$720***
Где?	***www.sonyericsson.com***

Explay L-28

Технические характеристики
Дисплей: двуцветный OLED-экран
Объем памяти: 256 Мбайт, 512 Мбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, WMV, ASF, WAV
Рабочий диапазон FM-тюнера: 88—107 МГц
Чувствительность микрофона: 42 дБ
Источник питания: встроенный аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 7 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 36x65x13 мм
Вес: 28 г

Что?	Flash/MP3-плеер
Почему?	недорогой, компактный и красивый
Сколько?	***$75 (256 Мбайт), $105 (512 Мбайт)***
Где?	***www.explay.ru***

Маленьких аудиоплееров с флэш-памятью на рынке сегодня пруд пруди. **Explay L-28** — один из самых легких и компактных (его вес всего 28 граммов), а размеры чуть меньше, чем у зажигалки Zippo.

Плеер-малютка проигрывает музыкальные файлы формата MP3, WMA, WMV, ASF и WAV. Желаемый оттенок любимой композиции можно придать с помощью эквалайзера (Normal, Jazz, Classic, Rock и Pop). Возможности для создания папок и плейлистов нет, так что пользователю придется вручную пролистать все загруженные в память треки, чтобы найти нужный.

Explay L-28 оснащен двуцветным OLED-экраном. Он не блекнет на солнце, а значит, всегда можно разглядеть название песни. Кстати, плеер хорошо справляется с ролью записной книжки — можно занести в него любые контакты.

На случай, если наскучит коллекция MP3, есть FM-тюнер. При переключении в режим радио плеер немедленно принимается сканировать эфир. Обнаруженные каналы можно сохранить в память (до 40 станций).

В коробке с плеером лежат наушники, USB-шнур, диск с драйверами и зарядка. Очень скромно, правда? Не лишним здесь был бы чехол.

Pentax Optio T10

Даже те, кто считает себя полным чайником в фотоделе, могут смело подходить к **Pentax Optio T10**. Эта камера предлагает большой набор сюжетных программ и яркий сенсорный ЖК-дисплей с диагональю 3 дюйма. Пользовательский интерфейс прост и интуитивно понятен — необходимый пункт меню можно выбрать легким касанием пальца к нужной точке-пиктограмме на экране. Особого внимания заслуживает возможность редактирования только что сделанных фотографий: дотрагиваясь до экрана, можно нарисовать усы, комментарии или просто автограф на память. То же самое касается и видеороликов — функция редактирования позволит вырезать компрометирующий момент или смонтировать нужный сюжет прямо в камере.

А как вам система автофокусировки, следящая за перемещением объекта съемки, пока он не выйдет за границы кадра? Здорово. Интересно, насколько она хороша в работе? Камера оснащена 12 Мбайт встроенной памяти, разъемом под карты памяти SD и оптикой с зумом 3x.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 6 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 38—113 мм (в 35-мм эквиваленте)
Дисплей: сенсорный ЖК-экран с диагональю 3 дюйма (230000 пикселей)
Увеличение: 3x оптическое и 4x цифровое
Светочувствительность: ISO 80/160/320/400
Диапазон выдержек: 4—1/2000 с
Максимальное разрешение фото: 2816x2112 точек
Запись видеоклипов: 640x480 (30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: SD
Встроенная память: 12 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор D-L18
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 59x95x20 мм
Вес: 135 г

Что?	цифровая камера с сенсорным экраном
Почему?	яркий дисплей и возможность редактирования отснятого материала
Сколько?	***$440***
Где?	***www.onlinefoto.ru***

Sony DCR-DVD202E

Компактная полупрофессиональная камера **Sony DCR-DVD202E** записывает видео и звук с пяти направлений прямо на 8-сантиметровый DVD-диск в формате MPEG-2. Тип оптического носителя практически не имеет значения: камера дружит и с перезаписываемыми DVD±RW, и с одноразовыми DVD-R.

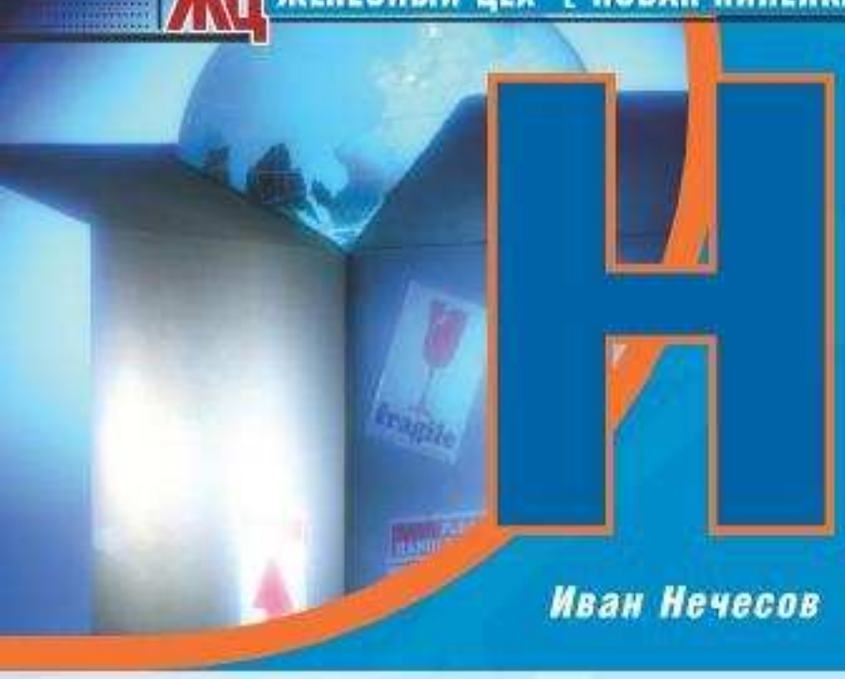
Изображение на откидном дисплее с диагональю 2,7 дюйма достаточно яркое и контрастное — трудностей при съемке в разных погодных условиях не возникает. Хотя, конечно, в солнечный день лучше пользоваться оптическим видоискателем. Система стабилизации Super SteadyShot заботится о том, чтобы картинка была максимально четкой, и хорошо с этим справляется.

Фанаты DV скажут, что качество изображения далеко от фабричного DVD. Может, и так. Зато на диске переход к нужному кадру или ролику занимает секунды, а пленку приходится мотать в поисках нужного фрагмента.

DCR-DVD202E — отличный компромисс между качеством и результатом съемки для тех, кто не любит копаться в компьютерах, но понимает, что такое DVD.

Технические характеристики
Поддерживаемые диски: DVD-R, DVD±RW
Сенсор: 1/5,5-дюймовая ПЗС-матрица; 1,07 млн эффективных пикселей
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 2,7 дюйма (123200 пикселей)
Диаметр фильтра: 30 мм
Диапазон выдержек: 1/3—1/3500 с
Увеличение: 12x оптическое и 480x цифровое
Форматы файлов: JPEG, MPEG-2
Цифровые эффекты изображения: «старое кино», живопись, мозаика, светофильтр
Интерфейсы: AV-выход, S-Video-выход
Размеры: 87x131x57 мм
Вес: 440 г

Что?	цифровая видеокамера
Почему?	умеет снимать видео с объемным звуком
Сколько?	***$720***
Где?	***www.digitalshop.ru***



НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ ACORP

Иван Нечесов

Поставщики интернет-услуг на основе DSL-технологий сегодня не оставляют практически никаких шансов старому доброму dial-up. Оно и понятно — при использовании ADSL скорость передачи данных по телефонной линии возрастает в сотни раз и денег в конечном счете уходит немного. Сегодня даже самый дорогой dial-up-модем может устроить только тех пользователей, которые изредка проверяют почту и по ночам «рубятся» в не самые современные игры вроде **Starcraft** или **Quake III Arena**...

Как бы то ни было, вы, наверное, уже догадались — речь сегодня пойдет об ADSL-модемах. **Acorp** представила свою новую линейку, пройти мимо которой мы просто не могли.

НИЧЕГО ЛИШНЕГО

Знакомство с новым семейством начнем с **Sprinter@ADSL USB** — простого, надежного и удобного ADSL-модема с компактным черным корпусом. Оптимальное решение по скромной цене. Особенности? Простота в установке, поддержка корректного завершения сеанса связи при внезапном отключении электропитания и готовые настройки для ведущих интернет-провайдеров. При использовании этого модема скорость нисходящего потока теоретически может достигать 8 Мбит/с. Реальная же скорость для входящего канала — 6 Мбит/с (в среднем же один MP3-файл скачивается за 7 секунд). Ну а о тормозах при игре в **World of Warcraft** или **NFS: Most Wanted** можно и вовсе забыть. Sprinter@ADSL USB питается и передает данные через USB-порт, а в комплект поставки входит все самое необходимое: руководство пользователя, диск с драйверами и документацией, USB-шнур и телефонный кабель.

И ИНТЕРНЕТ, И ЛОКАЛКА...

В больших городах провайдеры потихоньку внедряют технологию **ADSL2+**, которая обеспечивает скорость до 24 Мбит/с для входящего трафика. Шумы в линиях и старые отечественные АТС, скорее всего, урежут скорость до 16 Мбит/с, но тем не менее модемы с поддержкой ADSL2+ без проблем можно будет использовать для просмотра онлайн-ТВ, прослушивания интернет-радио, проведения видеочатов, не говоря уже о компьютерных играх. Два из трех модемов новой линейки — **Sprinter@ADSL LAN120** и **LAN420** — поддерживают перспективную технологию.

LAN120 объединяет в себе ADSL-модем и маршрутизатор. Его можно подключить к локальной сети и таким образом обеспечить использование интернет-канала для нескольких пользователей одновременно. Можно «сидеть» на модеме хоть вдесятером — разрывов связи и «тормозов» быть не должно. Кому можно посоветовать такой модем? Жителям студенческих общежитий, коммунальных квартир и обычных домов с дружными соседями. Однако для того, чтобы использовать LAN120 для доступа в интернет с нескольких компьютеров, придется их объединить в локальную сеть (запасайтесь коммутаторами и сетевым кабелем).

Модель LAN420 представляет собой модем ADSL2+ с функциональностью коммутатора. Она предназначена для тех, кому неохота раскошеливаться на хаб или свитч — в нагрузку к быстрому интернету владелец такого модема получит возможность объединить в локальную сеть до четырех систем.

Для соединения LAN 120 и LAN420 с компьютером используется USB-порт. Как и все ADSL-модемы, новинки от Acorp позволят домашним пользоваться телефоном, в то время как вы, к примеру, смотрите по сети «живое» видео DVD-качества или играете в любимый онлайновый шутер. ■

Технические характеристики			
Модель	Acorp Sprinter@ADSL USB	Acorp Sprinter@ADSL LAN120	Acorp Sprinter@ADSL LAN420
Порты	1 RJ-11 (2 провода)	1 RJ -11 (2 провода), 1 USB, 1 RJ-45 (10BASE-T/100BASE-TX)	1 RJ -11 (2 провода), 4 RJ-45 (10BASE-T/100BASE-TX)
Соответствие стандартам ADSL	Full-rate ANSI T1.413 Issue 2, ITU G.dmt (G.992.1), ITU G.lite (G.992.2)	ITU 992.1 (G.dmt) прил. A,B,C, 992.2 (G.lite), 992.3 ADSL2 (G.dmt.bis), 992.4 ADSL2 (G.lite.bis), 992.5 ADSL2+, ANSI T1.413 вып.2	
Скорость исходящего трафика	1 Мбит/с	1 Мбит/с	
Скорость входящего трафика	8 Мбит/с	24 Мбит/с (ADSL2+)	
Поддержка режима моста	нет	поддержка до 128 изучаемых адресов MAC	
Поддержка режима маршрутизации	нет	IP-маршрутизация RIPv2, статическая маршрутизация, сервер и клиент DHCP, NAPT, NAT, ICMP, IGMP, одновременная работа портов USB и Ethernet	
Интерфейсы	USB 1.1	USB 1.1, Ethernet	
Питание	USB 1.1	сеть переменного тока 200—240 В, 50/60 Гц	
Размеры	115x142x29 мм	145x115x30 мм	
Цена	$25	$35	$50

ТРИ степени
ЗАЩИТЫ

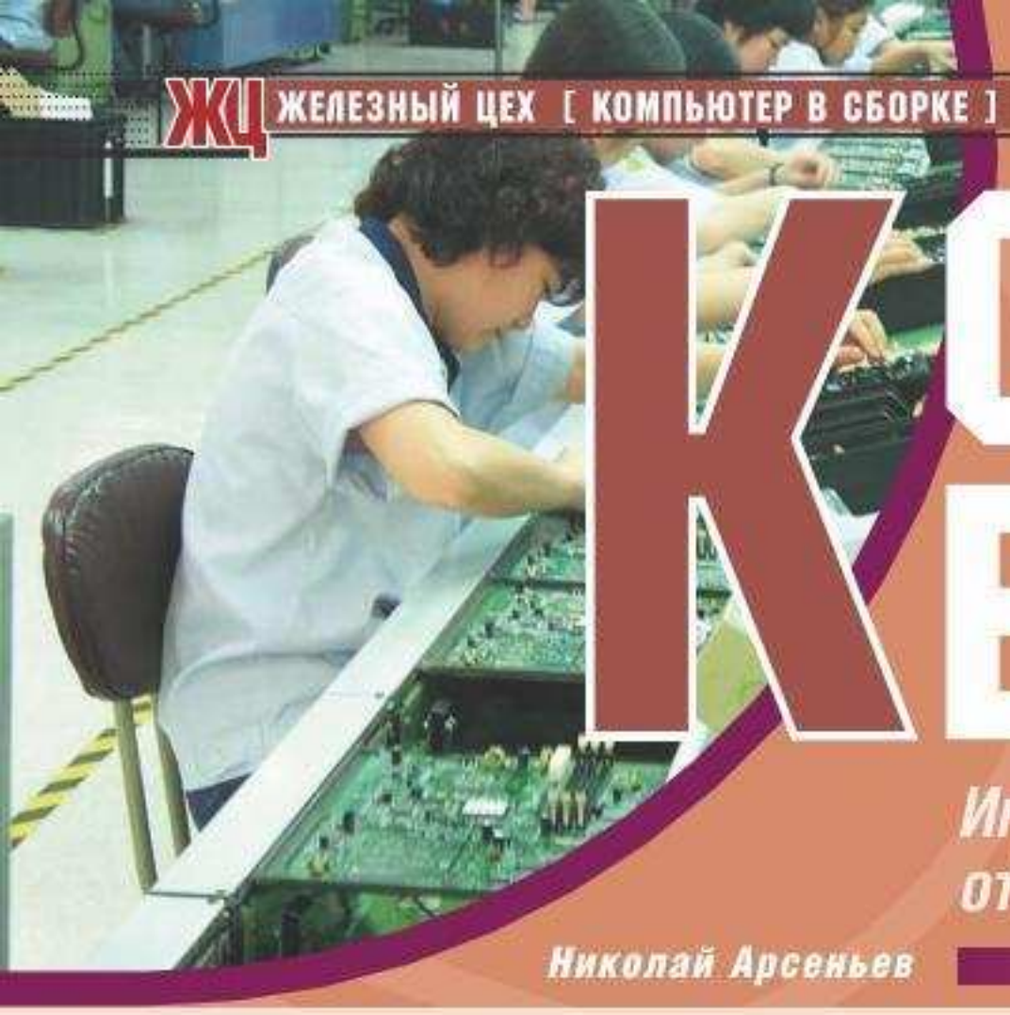
ТРИ степени
СВОБОДЫ

ANTI-SPAM
ANTI-HACKER
АНТИВИРУС PERSONAL

Kaspersky Personal Security Suite - новый продукт от Лаборатории Касперского, который выводит защиту Вашего компьютера на качественно иной уровень.
Это интегрированное решение способно противостоять вирусам любых модификаций, спаму и хакерским атакам. Максимальная защита поддерживается самой быстрой в мире реакцией на угрозы всех видов и ежечасными обновлениями антивирусных баз.

лаборатория КАСПЕРСКОГО

тел. (495) 797-87-00 www.kaspersky.ru



КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция Фронт ПК T-90 306 от компании Фронт ПК

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Торговая марка «**Фронт ПК**» появилась относительно недавно, но многие из вас, наверное, уже слышали о ней. Лозунг рекламной кампании звучит так: «*К работе готов! Просто включи в розетку*». Заявление амбициозное, но вполне выполнимое.

Первое знакомство

Перед нами коробка «Фронт ПК T-90» с модельным номером 306. Кроме системника в ней есть большое количество дополнительных аксессуаров — инструкция и диск с **Windows XP Home Edition**, приложение **MS Works 8**, диски с драйверами для видеокарты, системной платы, модема, руководство пользователя. Тут же нашелся Bluetooth-адаптер — пригодится, если телефон поддерживает этот тип беспроводной связи. Вот чего мы не ожидали увидеть, так это... сумку в стиле милитари.

На этом сюрпризы не закончились. В комплекте поставки есть беспроводная мультимедийная клавиатура и мышь.

К работе готов!

Включив компьютер, мы сразу же заглянули в настройки BIOS — там все нормально. Затем перешли к загрузке Windows XP Home Edition. Система потребовала ввести серийный номер, что мы и сделали. После нескольких нехитрых процедур (надо же дать имя компьютеру и учетной записи) Windows благополучно загрузилась. Теперь компьютер готов к работе. Обещание, данное в рекламе, исполнено и даже в какой-то степени перевыполнено — необходимые драйвера уже установлены.

Дизайн и начинка

Эксклюзивные корпуса встречаются нечасто, но **Front Case A9001-C4** — как раз такой случай. Корпус полностью черный, боковая панель «расшита» заклепками. На них держится плотная решетка, через которую даже при большом желании не рассмотреть внутренностей компьютера. Лицевая панель также украшена решеткой. В нижней части расположен ЖК-экран с красной подсветкой, окаймленный полоской того же цвета. В ее границах раскинуты USB- и FireWire-порты, аудиоразъемы, кнопки включения и сброса. На дисплее отображается время, скорость работы вентиляторов и температура основных компонентов компьютера.

Откинув дверцу, мы получаем доступ к оптическому приводу и кард-ридеру. Традиционного FDD-дисковода нет и в помине. Кстати, эта самая дверца имеет подсветку. Включив ее, вы увидите логотип «Фронт ПК», залитый красным цветом. Надоест — отключите.

Компьютер построен на недорогой, но быстрой и функциональной плате **ASRock 775i915PL-SATA2** (**Intel 915PL**). Ее изюминкой стала поддержка **CrossFire** и наличие дополнительного контроллера SATA II. Для тех, кто хочет узнать, что такое **Windows XP Professional x64 Edition**, предусмотрен диск с необходимыми драйверами — исследуйте технологии скорого будущего здесь и сейчас. Тем более что процессор **Pentium 4 640** поддерживает 64-битные команды **EM64T**.

Оперативной памяти у «Фронт ПК T-90» 1 Гбайт, пишущий привод от **Sony**, винчестер на 200 Гбайт от **Western Digital**, видеокарта — **GeForce 6600 GT**.

Все современно и сбалансировано, но не более того.

Тестировался «Фронт ПК T-90» в **PCMark05**, **3DMark05** и **06**. Испытание компьютер выдержал с честью — даже после многочасовых прокруток он работал стабильно. В играх типа **Far Cry** и **Quake 4** компьютер показал хорошие результаты в разрешении 1024x768, да и в **F.E.A.R.** можно сносно играть при максимальных настройках. О более высоких разрешениях лучше забыть. Полноэкранное сглаживание включать тоже не стоит — производительность резко падает. А вот анизотропную фильтрацию можно себе позволить.

Фронт ПК T-90 306 хорош. Хорош своим комплектом поставки, дизайном корпуса и сбалансированностью. Гарантия на компьютер составляет три года, недавно открылась бесплатная горячая линия (8-800-200-1945), по которой можно получить консультацию. Приятно, когда о пользователе заботятся.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Корпус	Front Case A9001-C4 (USB, FireWire, Audio, 400 Вт)
Процессор	Intel Pentium 4 640 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	ASRock 775i915PL-SATA2 (Intel 915PL, Socket 775, ATX)
Память	2x512 Мбайт DDR SDRAM 400 МГц
Видеокарта	NVIDIA GeForce 6600 GT 128 Мбайт (PCIE x16)
Оптический привод	Sony DW-Q30A (IDE)
Жесткий диск	Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Звук	Встроенный кодек AC'97 (Realtek ALC850)
Дополнительно	Кард-ридер, MS Windows XP Home Edition, MS Works 8, клавиатура, мышь, бейсболка, беспроводная клавиатура и мышь
Цена ($)	1220

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ		
PCMark05 1.10		
Overall		3948
CPU	Memory	HDD
4059	3773	5141
3DMark05 1.20		3468
3DMark06 1.02		1483

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ			
Far Cry 1.33 (Regulator)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	75,0	67,9	58,0
Max + FSAA x2, AF x8	71,8	61,0	48,6
F.E.A.R. 1.02			
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Max	46	33	23
Max + FSAA x2, AF x8	35	25	17
Quake 4 1.04			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	88,4	52,0	39,8
Max + FSAA x2, AF x8	59,0	40,7	30,4

*Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию «**Фронт ПК**» (**www.frontpc.ru**).*

Новейшие технологии и высочайший уровень производительности.

intel Pentium® D inside™

Сделайте Ваш выбор в пользу Flextron Maxima D на базе двухъядерного процессора Intel® Pentium® D и откройте новые возможности Вашего ПК.

САЛОНЫ-МАГАЗИНЫ:
ст.м."Бабушкинская", ул.Сухонская, 7А . . . . . (495)105-6447
ст.м."Улица 1905 года", ул.Мантулинская, 2 . . .(495)105-6445
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 . . . . . .(495)105-6442

СЕРВИС-ЦЕНТР:
ст.м."Бабушкинская", ул.Молодцова, 1 . . . . . .(495)105-6447
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 . . . . . (495)105-6441

flextron

Ф-Центр
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Пункт обмена валюты • Оплата кредитными картами • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров • Магазин компьютерной литературы • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте **www.fcenter.ru**

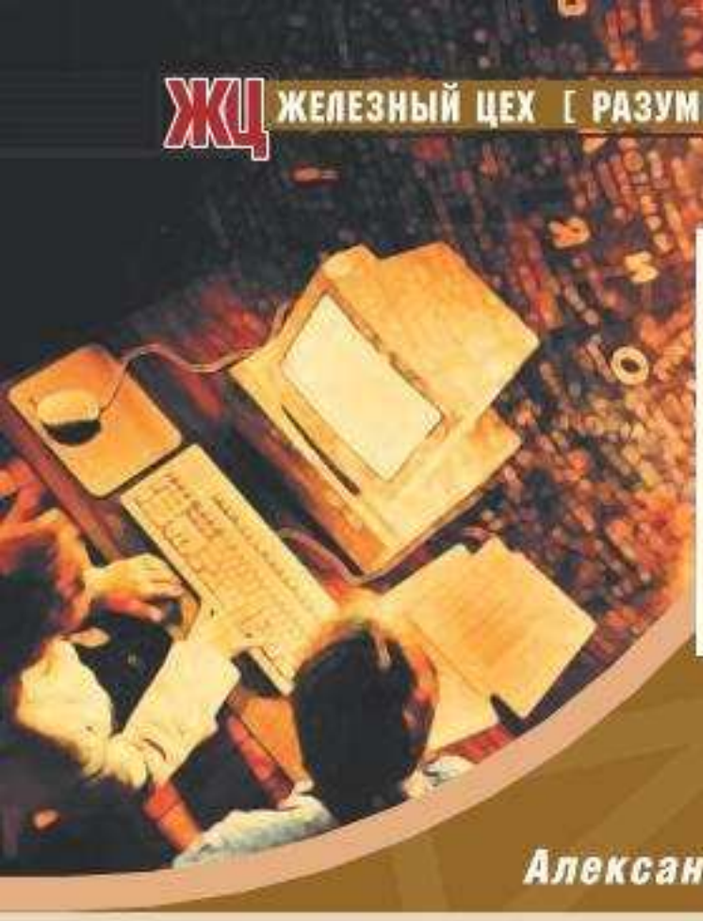
Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

интернет-магазин www.fcenter.ru

метро "Владыкино"
Алтуфьевское шоссе, дом 16
над магазином
"Волшебный мир компьютеров"
тел. 105-6441
www.photonet-studio.ru

Новое Фото-Интернет кафе уже открыто! На базе компьютеров FLEXTRON.
Фото 10x15=5 руб., чашка кофе=45 руб., Интернет=50 руб.

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Александр Краснов

В этот раз основное внимание мы уделили видеокартам. Уже появились 1900-я линейка **Radeon** и **GeForce 7600 GT**. Но до прилавков еще не добрался **GeForce 7900 GTX** и **Radeon X1800 GTO** и **XL**. Также стоит отметить заметное снижение стоимости процессоров **AMD** и незначительное удешевление у **Intel**. Все подробности — ниже.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов ***www.ultracomp.ru***, ***www.oldi.ru*** и ***pro.sunrise.ru***.

Дешево и сердито (категория «Меньше $700»). Компьютеры этой категории представляют собой системы начального уровня, способные кое-как переварить современные игры.

Стандарт AGP постепенно отмирает, покупать новый компьютер с ориентированной на него видеоподсистемой (даже для нижней ценовой категории) по меньшей мере неразумно. Поэтому мы решили перейти на новые чипсеты **NVIDIA nForce4** и **Intel 915PL**, в которых появился заветный **PCI Express x16**. В случае с системами на Intel мы сменили еще и разъемы — с **Socket 478** на **Socket 775** и, соответственно, процессоры с **Celeron D 340** на **Celeron D 341**. Теперь самое интересное, то, ради чего и затевался весь сыр-бор — видеокарта **Gainward Ultra/1760PCX** на базе **NVIDIA GeForce 6600**, самая быстрая в ценовом сегменте до $100. Кому этого мало, рекомендуем обратить внимание на **Galaxy GeForce 6600 GT**. 15-дюймовые ЖК-мониторы все дешевеют и дешевеют, но выбором настоящего джедая все же остается классический ЭЛТ, например **Samsung SyncMaster 797MB**.

Смерть тормозам (категория «Меньше $1000»). Игровые системы этой категории представляют собой довольно мощные компьютеры, на которых

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-57 (Socket 939, 2,8 ГГц, FSB 1000 МГц, 1024 кбайт, BOX)	868,0
Кулер: Zalman Fatal1ty FS-C77 (Socket 939, 2400 об/мин)	58,0
Материнская плата: ASUS A8R-MVP (Socket 939, Radeon Xpress 200 CrossFire, DDR400, PCIE, CrossFire, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	133,4
RAM: Patriot PDC2G3200LLK DDR SDRAM PC3200 2x1024 Мбайт	290,0
Видеокарта 1: ASUS EAX1900 XT CrossFire 512 Мбайт (PCIE, Radeon X1900 XT CrossFire, DVI, HDTV, Retail)	680,0
Видеокарта 2: MSI RX1900XT-VT2D512E 512 Мбайт (PCIE, Radeon X1900 XT, DVI, VIVO, Retail)	594,0
HDD: Western Digital Raptor WD1500ADFD 2x150 Гбайт (SATA, 10000 об/мин, 16 Мбайт)	618,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	48,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,3
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty (PCI, Retail)	225,0
Корпус: Thermaltake Dragon (USB, FireWire, Audio, 2x FAN, ATX)	183,0
Блок питания: Thermaltake W0049RE (680 Вт, ATX, Retail)	106,0
Колонки: Logitech Z-5500 (5x62 Вт сателлиты + 188 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	348,5
Мышь: Logitech Cordless Laser Mouse G7	115,0
Клавиатура: Microsoft Natural Ergonomic Keyboard (USB)	29,0
Монитор: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	469,0
Итого:	**4771,2**
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 2: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	109,0
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	**4968,7**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $700 — ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 128 кбайт, OEM)	73,0
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	7,21
Материнская плата: ASUS K8N4-E (Socket 754, NVIDIA nForce4, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	71,0
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	33,0
Видеокарта: Gainward Ultra/1760PCX 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	93,5
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,0
Оптический привод: TEAC DW-552G (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, OEM)	26,8
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,3
Корпус: GMC G-35 MiddleTower (Audio, FAN, USB, 350 Вт, ATX)	63,5
Колонки: SVEN SPS-611 (2x18 Вт)	29,0
Мышь: Blaze BLM-0307 (оптическая, USB+PS/2)	10,0
Клавиатура: Oklick 330M Black Multimedia (PS/2)	12,7
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	168,0
Итого:	**678,0**
Замена 1: AMD Sempron 3300+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 128 кбайт, OEM)	25,0
Замена 2: Galaxy GeForce 6600 GT 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-out, Retail)	41,5
Замена 3: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	21,2
Опция 1: USR Sportster 2974 PCI Internal + Voice (OEM)	16,5
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	33,0
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	22,8
Со всеми наворотами:	**838,0**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $700 — ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 341 (Socket 775, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, OEM)	61,0
Кулер: Titan TTC-CW9TB/SC (Socket 478, 1800-4200 об/мин)	13,6
Материнская плата: Biostar I91PL-A7D (Socket 775, Intel 915PL, DDR400, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, LAN, ATX)	67,0
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	33,0
Видеокарта: Gainward Ultra/1760PCX 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	93,5
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,0
Оптический привод: TEAC DW-552G (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, OEM)	26,8
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,3
Корпус: GMC G-35 MiddleTower (Audio, FAN, USB, 350 Вт, ATX)	63,5
Колонки: SVEN SPS-611 (2x18 Вт)	29,0
Мышь: Blaze BLM-0307 (оптическая, USB+PS/2)	10,0
Клавиатура: Oklick 330M Black Multimedia (PS/2)	12,7
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	168,0
Итого:	**668,4**
Замена 1: Intel Celeron D 351 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, OEM)	39,0
Замена 2: Galaxy GeForce 6600 GT 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-out, Retail)	41,5
Замена 3: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	21,2
Опция 1: USR Sportster 2974 PCI Internal + Voice (OEM)	16,5
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	33,0
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	22,8
Со всеми наворотами:	**842,4**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 256 кбайт, OEM)	124,0
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	7,21
Материнская плата: DFI NF4 Ultra Infinity (Socket 939, NVIDIA nForce4 Ultra, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	94,0
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	66,0
Видеокарта: Palit GeForce 6600 GT 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	153,0
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,0
Оптический привод: ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	48,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,3
Корпус: Inwin J710 Black MiddleTower (USB, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	79,0
Колонки: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x60 Вт)	66,0
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	23,5
Клавиатура: BTC-8190(UX) Multimedia (USB+PS/2)	14,3
Монитор: Acer AL1716s (17 дюймов, 1280x1024, 12 мс)	201,0
Итого:	**966,3**
Замена 1: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 кбайт, OEM)	7,0
Замена 2: Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO, DVI, TV-Out, Retail)	45,0
Замена 3: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	34,0
Опция 1: Thrustmaster Dual Trigger Rumble Force (USB)	26,0
Опция 2: руль+педали Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB (PS2/PC)	70,0
Опция 3: джойстик Thrustmaster USB (USB)	23,0
Со всеми наворотами:	**1171,3**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 516 (Socket 775, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 1 Мбайт, OEM)	114,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5600 Light (Socket 775, 2400 об/мин)	19,8
Материнская плата: ECS 945P-A (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, LAN, ATX, Retail)	87,6
RAM: Patriot DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	103,00
Видеокарта: Palit GeForce 6600 GT 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	153,0
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	84,0
Оптический привод: ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	48,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,3
Корпус: Inwin J710 Black MiddleTower (USB, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	79,0
Колонки: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x60 Вт)	66,0
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	23,5
Клавиатура: BTC-8190(UX) Multimedia (USB+PS/2)	14,3
Монитор: Acer AL1716s (17 дюймов, 1280x1024, 12 мс)	201,0
Итого:	**999,5**
Замена 1: Intel Pentium 4 640 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	100,0
Замена 2: Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO, DVI, TV-Out, Retail)	45,0
Замена 3: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	34,0
Опция 1: Thrustmaster Dual Trigger Rumble Force (USB)	26,0
Опция 2: руль+педали Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB (PS2/PC)	70,0
Опция 3: джойстик Thrustmaster USB (USB)	23,0
Со всеми наворотами:	**1297,5**

можно спокойно играть во все современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Ввиду снижения цен на процессоры и видеокарты (посмотрите, сколько игр-то вышло) в этой категории мы нашли возможность установить более мощную карту — **Palit GeForce 6600 GT**. Привод заменили на **NEC ND-4571A**, главной особенностью которого является поддержка технологии **LabelFlash** (рисование на специальных дисках). На оставшиеся деньги заменили акустику на более мощную и качественную **Microlab SOLO-2**.

Займи, но купи (категория «Больше $1000»). Здесь подобраны очень мощные конфигурации. Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта.

И снова главным апдейтом становится видеокарта **GIGABYTE GV-RX80L256V** на **Radeon X800 XL**. Проблема возникла с подбором замены: дело в том, что следующие по уровню производительности решения обойдутся более чем на $100 дороже. В итоге мы остановились на **Sapphire Radeon X1800 XT** с 256 мегабайтами на борту. Кроме этого мы установили более емкий жесткий диск, теперь это 300-гигабайтный **Seagate**.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Наконец-то в продаже появились новейшие карты на базе **ATI Radeon X1900 XT**, **CrossFire** и **XTX**. Значит, будем строить CrossFire-систему. Для этого нам просто необходима материнская плата с чипсетом **Radeon Xpress 200 CrossFire** — например, **ASUS A8R-MVP**. В дальний от процессора слот PCIE x16 устанавливаем мастер-карту **ASUS EAX1900 XT CrossFire**, в ближний — **MSI RX1900XT-VT2D512E**. Потом на законное место устанавливаем **AMD Athlon 64 FX-57** и устанавливаем все это в корпус **Thermaltake Dragon**.

*Спонсор рубрики «Разумный компьютер» — «РиК» (**www.r-and-k.com**).*

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ $1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 939, 2,0 ГГц, FSB 1000 МГц, 512 кбайт, OEM)	131,0
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 939, 1350-2600 об/мин)	36,0
Материнская плата: MSI K8N SLI-F (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	105,0
RAM: Corsair XMS TwinX1024-3200C2PRO DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	146,3
Видеокарта: GIGABYTE GV-RX80L256V 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 XL, DVI, TV-Out, Retail)	267,0
HDD: Seagate 7200.8 ST3300831AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	140,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	48,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,3
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: Colors-It G8022C MiddleTower (USB, Audio, Fan, 400 Вт, ATX)	66,7
Колонки: SVEN HT-480 (5x20 Вт колонки + 40 Вт сабвуфер)	143,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	51,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	30,0
Монитор: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	234,0
Итого:	**1454,3**
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 кбайт, OEM)	48,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 XT 256 Мбайт (PCIE, Radeon X1800 XT, DVI, VIVO, OEM)	163,0
Замена 3: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	235,0
Опция 1: Seagate 7200.8 ST3300831AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	140,0
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	109,0
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	**2237,8**

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ $1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, OEM)	165,0
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 775, 1350-2600 об/мин)	36,0
Материнская плата: MSI 945P Neo-F (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, Sound, IDE, SATA RAID, USB, GbLAN, ATX)	104,0
RAM: Corsair XMS2 Twin2X1024-5400C4 DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	149,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-RX80L256V 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 XL, DVI, TV-Out, Retail)	267,0
HDD: Seagate 7200.8 ST3300831AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	140,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	48,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,3
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: Colors-It G8022C MiddleTower (USB, Audio, Fan, 400 Вт, ATX)	66,7
Колонки: SVEN HT-480 (5x20 Вт колонки + 40 Вт сабвуфер)	143,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	51,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	30,0
Монитор: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	234,0
Итого:	**1490,0**
Замена 1: Intel Pentium 4 650 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, Retail)	102,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 XT 256 Мбайт (PCIE, Radeon X1800 XT, DVI, VIVO, OEM)	163,0
Замена 3: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	235,0
Опция 1: Seagate 7200.8 ST3300831AS 300 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	140,0
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	109,0
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	**2327,5**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу ***hot-line@igromania.ru***

Объясните мне, пожалуйста, такую неурядицу. С некоторого времени при попытке открыть/закрыть «Панель управления» или удалить компоненты из меню «Сетевые подключения» появляется следующее сообщение: «*Неустранимая ошибка 00 по адресу 0028:CO23DB7F в VXD IFSMGR(04) + 0000D4F1. Приложение будет снято*». Такое же поведение наблюдается и в безопасном режиме. Как это можно исправить?

Помимо этого сообщения могут появляться и другие: «*Неустранимая ошибка 0E по адресу 0028:xxxxxxxx в VXD IFSMGR(04) + 0000D4F1. Приложение будет снято*» или «*Неустранимая ошибка 0E по адресу 0028:xxxxxxxx в VXD IFSMGR(03) + 000CF7C*». При загрузке Windows может быть и такое: «*Неустранимая ошибка 0E по адресу 028:C0282dB0 в VxD IFSMGR(03) + 0000 CF7C*».

По данным **Microsoft,** ошибка возникает, если файл **hpscand.vxd** находится в папке **Windows\System**, а не положенной ему **Windows\System\Iosubsys**. Исправляется это простым переносом файла в нужную папку.

Для начала hpscand.vxd надо найти. Зайдите в меню **Все программы ➡ Стандартные** и запустите **Проводник**. Далее нажмите клавишу F3, после чего откроется меню **Поиск**. Выберите пункт **Файлы и папки**. В строке **Часть имени файла или имя файла целиком** наберите hpscand.vxd, далее выберите логический диск, на котором установлена Windows, и жмите **Найти**. Если hpscand.vxd расположен в неположенном месте, переместите его в папку Windows\System\Iosubsys. Перезагружайте компьютер.

Недавно мне рассказали, что хваленая система NTFS ужасно фрагментируется. Это приводит к значительному замедлению работы системы. Причем такое поведение не исправить даже встроенным в Windows XP дефрагментатором!

Это правда, но только отчасти. **NTFS** подвержена фрагментации в меньшей степени, чем **FAT32**, так как файлы в ней разбиваются на меньшее число фрагментов. Однако существует проблема с **MFT** (**Master File Table**), в вольном переводе — главной таблицей файлов. Фактически — это реляционная база данных, в которой NTFS хранит информацию о содержимом тома. Там лежат данные о всех файлах, включая размер, время создания и изменения, права на доступ. Маленькие файлы хранятся непосредственно в MFT. С добавлением новых файлов на NTFS-диск увеличивается число записей в MFT и таблица увеличивается в размерах. При удалении данных записи не исчезают, а только помечаются как свободные. После этого их можно использовать повторно.

Прибавьте к этому то, что таблица может быть раскидана по всему диску, и получите солидное замедление работы системы уже через полгода работы (в зависимости от интенсивности работы с жестким диском). Несмотря на увеличения свободного пространства после дефрагментации диска, размер таблицы файлов не уменьшается.

Выходит, что Master File Table нужно дефрагментировать отдельно. Вот тут и начинаются проблемы. Встроенный в Windows дефрагментатор этого делать не умеет. Фрагменты файлов, раскиданные по диску, собираются, а MFT так и валяется кусками. С этой проблемой не справляются популярные **Speed Disk** (кроме версии под Windows NT), **Diskeeper** и **System Mechanic**. Внутри все программы устроены примерно одинаково (они используют одни и те же функции Windows).

Нам нужны дефрагментаторы, которые обрабатывают системные файлы на стадии загрузки компьютера (затем Windows закрывает к ним доступ). Самые лучшие из них — **Raxco Perfect Disk** и **O&O Defrag Server**. У этих программ практически одинаковый набор функций, но у Perfect Disk есть несколько сертификатов от самой **Microsoft**. O&O Defrag Server проще освоить — нажимаешь кнопку, а дальше программа все сделает сама.

Помогите с инсталляцией программы Daemon Tools 3.47. В процессе установки у меня выскакивает ошибка, где написано: «*Some driver has invalid name or conflicts with other file of service in system. Please choose other driver names or make sure you have rebooted after removal of software using same names*».

По-русски это приблизительно звучит так: «*Какой-то драйвер имеет неправильное имя или конфликтует с другим файлом или системной службой. Пожалуйста, выберите драйверу другое имя или убедитесь после удаления и перезагрузки, что нет файла с таким же именем*».

В первую очередь проверьте, полностью ли удалены все ранее установленные версии **Daemon Tools** и отключены ли созданные им виртуальные приводы. Если что-то осталось, новые версии Daemon Tools установить не удастся. Возможно, были ошибки при установке или удалении программы.

Инсталляции Daemon Tools могут помешать уже установленные программы. Частенько этим грешат **Nero** и **Alcohol 120%**. Здесь поможет изменение имени создаваемого виртуального привода. При установке Alcohol 120% выберите **Expert Mode** и задайте новое имя привода. Таким образом, разрешатся конфликты с текущими настройками операционной системы и Daemon Tools.

Если установлена служба **DirectCD**, попробуйте ее отключить. Делается это следующим образом: заходите в **Панель управления**, а оттуда — в **Администрирование**. Выбирайте ярлык **Службы**. В появившемся списке найдите искомый DirectCD. Зайдите в свойства службы и нажмите на кнопку **Стоп**. Служба будет остановлена.

У меня стоит винчестер на 60 Гбайт, но со временем (где-то за год или полтора) 10 Гбайт куда-то исчезло. Система определяет 60 Гбайт, но на самом деле свободно только 30. Мои собственные данные занимают всего 20 Гбайт. В чем дело, куда могли подеваться драгоценные гигабайты?

Гигабайты исчезают из-за того, что операционная система со временем накапливает большое количество файлов. Любая установленная программа считает своим долгом записать что-то в **Program Files\Common Files**, **Documents and Settings\Имя Пользователя\Application Data** и другие подпапки учетной записи. Порой там скапливаются гигабайты файлов. Посмотрите их — возможно, вы найдете директории с названиями давно удаленных программ. Кроме того, многие браузеры (например, **Opera**) хранят кэш в своей установочной директории, правда, он редко бывает больше 200 Мбайт.

Не забывайте про папку для временных файлов (обычно это **Windows\Temp**). Незаконченная установка **MS Visual Studio** или **MS Office** может привести к солидному замусориванию этой директории.

Ну и напоследок о главных пожирателях свободного места — файле подкачки и точке восстановления. Каждая из них может отнимать более гигабайта «полезной площади». Причем точки создаются почти после каждого апдейта операционной системы. Папка **System Volume Information** по умолчанию скрыта, увидеть ее можно, если установить режим отображения скрытых папок.

На наше счастье очищается Windows так же легко, как и замусоривается. Все необходимые операции производятся с помощью

единственной утилиты с недвусмысленным названием **Очистка диска** (**Пуск ➡ Программы ➡ Стандартные ➡ Служебные**). Запускайте ее, она просканирует систему и покажет, сколько места занимает кэш браузера, папка с временными файлами и так далее. На второй вкладке можно удалить все точки восстановления, кроме последней.

После загрузочного экрана у меня появляется синий экран смерти. Из всего написанного понятно только «REGISTRY_ERROR» и «* STOP: 0x00000051 (0x00000008, 0x00000000, 0xE1019850, 0xE12A8B64)». Сама Windows не загружается.**

Данная ошибка возникает только в системах, работающих под **Windows 2000**, и появляется из-за ошибок вызова функций реестра во время загрузки ОС. Точнее, из-за так называемого «**race condition**» в буфере ввода функций. «Race condition» — это борьба между какими-то программами за доступ к разделяемому ресурсу, в данном случае — к реестру. Она приводит к переполнению буфера ввода и появлению ошибки.

Разрешается проблема путем установки определенного обновления Windows. Оно состоит из файлов **Basesrv.dll** версии 5.0.2195.5265, **Kernel32.dll** версии 5.0.2195.4928, **Ntkrnlmp.exe** версии 5.0.2195.5740, **Ntkrnlpa.exe** версии 5.0.2195.5740, **Ntkrpamp.exe** и **Ntoskrnl.exe** версии 5.0.2195.5740. Все файлы — от 6 мая 2002 года. Если у вас лицензионная копия Windows, попробуйте обновить некоторые компоненты своей операционной системы через **Windows Update**. Или просто установите пакет обновлений **Windows 2000 Service Pack 4**.

Нужен совет по поводу архивации данных. У меня есть два варианта: пользоваться DVD или прикупить парочку жестких дисков с Mobile Rack и, возможно, переходником IDE-to-USB. Вариант с DVD, конечно, дешевле и проще, но насколько он надежен и долговечен? С другой стороны, жесткие диски тоже частенько сыплются и потери выходят даже большими, чем в случае с DVD...

Однозначно на этот вопрос ответить нельзя. Да, жесткие диски сыплются, причем то, что они находятся в выключенном состоянии, не гарантирует их сохранности. Во время работы диск тестируется системой **S.M.A.R.T.** Эта система предупреждает о возможных проблемах, а вот выключенный диск может умереть тихо и спокойно.

Держать архивный винт постоянно включенным еще более опасно — сгоревший блок питания может унести его с собой. Ко всему прочему, вести архив на винчестере достаточно дорого — сравните цену пары жестких дисков на 160 Гбайт и 50 DVD-болванок на 4,7 Гбайт.

Плюсы жестких дисков — большая скорость доступа к данным, долговечность и намного меньшая вероятность порчи информации. Многие CD и DVD сильно деградируют со временем, на жесткие диски время практически не влияет.

Если подойти к делу с умом, риск хранения архивов на болванках почти полностью можно исключить. Во-первых, разделите всю информацию на два вида — по степени важности. Наименее важные данные (например, фильмы) можно просто записывать на болванки и проверять диск после этого с помощью **Nero CD-DVD Speed**.

Наиболее важную информацию нужно хранить особым образом. Запаситесь двумя банками с хорошими дисками от разных производителей. Я рекомендую DVD от **Verbatim** и **Fuji**. Делайте две копии — по одной на каждую болванку. Прогоняйте **Тест качества диска** в Nero CD-DVD Speed. Сохраняйте результат сканирования. Если все прошло без проблем, повторите ту же самую процедуру со вторым диском.

По прошествии пары месяцев заново сканируйте записанные болванки, а результат сравните с ранними сканами. Если качество ухудшились, записывайте новую болванку. Такой способ надежен, но потребует больших временных затрат.

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Полезный совет для любителей пообщаться в **ICQ** мы получили от читателя **Владимира Адошева** (***adoshev@rambler.ru***).

Всем пользователям ICQ рано или поздно надоедает постоянная реклама в окне программы. Она не только раздражает, но пожирает бесценные мегабайты трафика.

По понятным причинам в самой ICQ опции отключения рекламы нет. Но отключить ее все-таки можно. Надо просто запустить интернет-браузер и переключиться в автономный режим (в **Internet Explorer** это пункт **Файл ➡ Работать автономно**). Из интернета реклама загружаться больше не будет, а уже закачанная анимация воспроизведется до конца и на ее месте останется лишь белое поле.

Недавно решил вплотную заняться проблемой сетевой безопасности. Поставил себе сетевой экран, обновил антивирус и работаю в интернете только через прокси. Если я хочу проверить анонимность своего прокси-сервера, мне нужно знать свой IP-адрес. Подскажите, каким образом я могу его узнать?

Самую полную информацию о своем сетевом статусе можно получить с помощью программы **ipconfig**. Она входит в стандартную поставку **Windows 2000** и **XP**.

ipconfig не имеет графического интерфейса и работает как консольное приложение, поэтому, если запустить ее через **Пуск ➡ Выполнить**, результатов его работы вы не увидите. Утилита мгновенно отработает и исчезнет с экрана.

Чтобы этого не случилось, надо ее запустить через командную строку. Наберите в строке **Выполнить** слово **command** или сокращенно **cmd**. После этого впишите в командную строку ipconfig. Если вы хотите получить полную информацию о текущих сетевых соединениях, наберите **ipconfig /all**.

Кстати, многие интернет-звонилки (например, **EType Dialer** и **MuxaSoft Dialer**) показывают текущий IP-адрес.

У меня ошибка в диалоге «Восстановление системы». Пропал календарь, в котором выбираются точки отката. Из-за этого служба восстановления не работает. Подскажите, как вернуть календарь на место?

Ошибка вызвана повреждениями реестра. Проще всего провести «мягкую переустановку» **Windows**. Однако это чревато потерями некоторых настроек операционной системы и установленных программ.

Если вы не хотите рисковать, то проверьте некоторые значения в реестре: HKEY_CLASSES_ROOT\.htc ➡ «Content Type» = «text/x-component» и «По умолчанию» = «htcfile»; HKEY_CLASSES_ROOT\MIME\Database\Content Type\text/x-component ➡ «CLSID» = «{3050f4f8-98b5-11cf-bb82-00aa00bdce0b}», «Extension» = «.htc»; HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{3050f4f8-98b5-11cf-bb82-00aa00bdce0b} ➡ «По умолчанию» = «Microsoft Html Component»; HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{3050f4f8-98b5-11cf-bb82-00aa00bdce0b}\InProcServer32 ➡ «По умолчанию» = «буква диска:\WINDOWS\System32\mshtml.dll», «ThreadingModel» = «Apartment»; HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\.htc ➡ «Content Type» = «text/x-component» «По умолчанию» = «htcfile». Такими должны быть значения, если это не так — замените их на вышеперечисленные. ■

Алексей Моисеев

Практика

ПРОВЕРКА НА ВШИВОСТЬ-2

ОБЗОР БЕНЧМАРКОВ

В первой части статьи (см. предыдущий номер журнала) мы со всей тщательностью протестировали видеосистему новеньким пакетом **3DMark06** и проверили ее стабильность с помощью программы **Video Card Stability Test**. Но не стоит забывать, что общая производительность компьютера в играх зависит не только от мощи графического адаптера. Центральный процессор обсчитывает искусственный интеллект и физику, от скорости работы памяти и жесткого диска напрямую зависит время загрузки уровней, а без хорошей связи не поиграть в мультиплеере. Недаром считается, что производительность машины определяется самым медленным ее компонентом. Как же узнать, какую именно железку пора менять (а самое главное — на что ее менять)? На этот вопрос ответят бенчмарки.

НУ, И КТО ТУТ САМЫЙ КРУТОЙ?

А начнем мы, как и в прошлый раз, с продукта компании **Futuremark** — **PCMark05**. Если 3DMark — общепризнанный стандарт для тестирования видеокарт, то PCMark — не менее общепризнанный стандарт для проверки общей производительности системы. Любят его прежде всего за наглядность. Бесплатная версия программы содержит 11 тестов, имитирующих вполне конкретные задачи: старт Windows, шифрование файлов, кодирование и декодирование видео, запись файла на жесткий диск, считывание информации из оперативной памяти. Пока компьютер пыхтит над их выполнением, PCMark05 следит за состоянием «внутренних органов» системы и на основе собранных данных присуждает им то или иное количество баллов. В сумме эти баллы дают итоговую оценку (при наличии интернета ее можно сравнить с результатами других пользователей).

Существенный недостаток PCMark05 — необходимость покупать полную версию программы для детального изучения системы. Бесплатная версия показывает только итоговый результат. Баллы, набранные каждым устройством по отдельности, не отображаются, поэтому выявить слабое звено можно, лишь тщательно изучив «протокол испытаний».

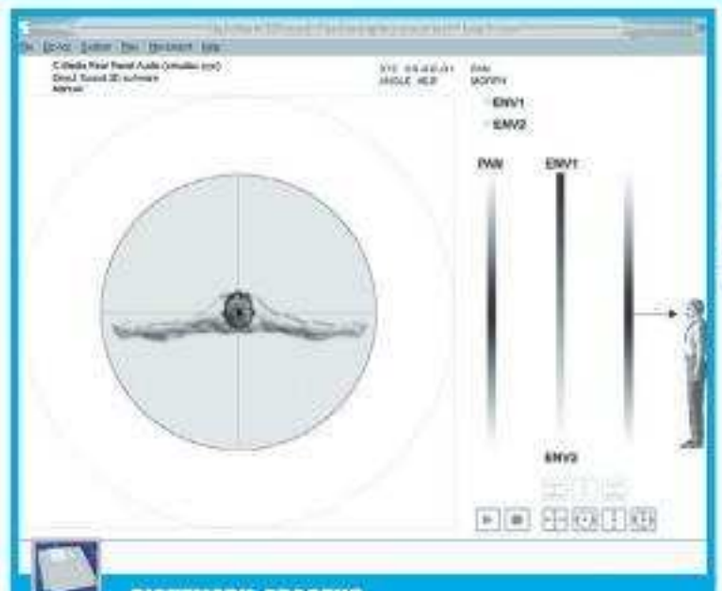
В плане информативности PCMark05 проигрывает Lite-версии **SiSoftware Sandra 2005**. При первом запуске этой программы глаза прямо-таки разбегаются от количества доступных модулей. Все они разделены на несколько групп: «мастера» объединяют в себе самые важные тесты; «информационные модули» расскажут все или почти все о каждой установленной железке и некоторых программах; «бенчмаркинговые модули» предназначены для тестирования. Почти все «тестовые» и «просмотровые» компоненты в бесплатной версии пакета недоступны.

Зато сами бенчмарки выглядят очень аппетитно. Главным образом потому, что для сравнения полученных результатов не нужно лезть в Сеть. По окончании теста выводится небольшая диаграмма, которая наглядно демонстрирует, насколько то или иное устройство быстрее/медленнее эталона. Таким образом, можно легко определить не только слабое звено системы, но и подобрать железку для будущего апгрейда.

Есть также утилиты для проверки какого-то одного устройства. Тестирование они проводят намного тщательнее, чем программы из категории «все в одном» (вроде PCMark05). В большинстве своем такие программы используют серьезные дядьки из экспериментальных лабораторий и «железячных» журналов. Но есть среди них и такие решения, которые при всей своей навороченности могут помочь и простым смертным.

RightMark 3DSound, как видно из названия, занимается тестированием звуковых карт. Из трех тестов нам интересен лишь один — Positioning Accuracy Test. Он поможет правильно расставить колонки для достижения правильного объемного звука (актуально прежде всего для владельцев 5.1 и 7.1-систем). При запуске RightMark 3DSound на экране появляется круг, в центре которого находится слушатель. Передвигая ползунок по кругу, можно регулировать направление и громкость звука. Если установить ползунок, например, в левую нижнюю часть круга, музыка должна доноситься до вашего слуха сзади-слева. Этот тест поможет правильно установить колонки, отрегулировать громкость и симметричность расположения, чтобы в результате получилось максимально качественное объемное звучание.

Другая «сурьезная» утилита — **RightMark Memory Analyzer**. Это комплексный набор тестов оперативной памяти, совершенно бесполезный для среднестатистического пользователя (он просто ничего не поймет во всех этих графиках и терминах). Однако даже в такой программе нашлось место парочке интересных тестов. Речь идет о проверке производительности памяти и ее стабильности. Здесь фигурируют вполне понятные термины: задержка, скорость записи и чтения данных. Учитывая, что утилита довольно распространена и используется лабораториями многих хардверных сайтов, в Сети легко найти результаты тестов самой различной оперативки и сравнить ее с показателями вашей системы.

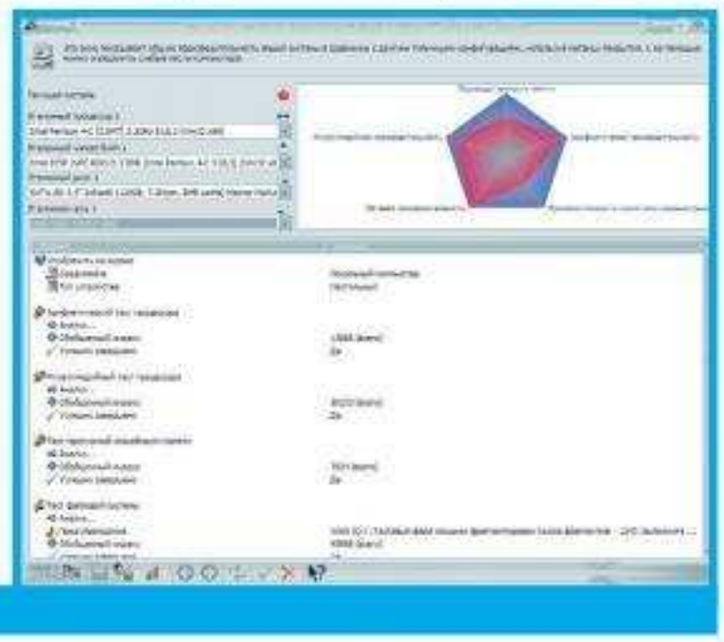


RIGHTMARK 3DSOUND

Стабильность же проверяется стандартно: оперативная память под завязку нагружается данными, а пользователь в это время глотает валерьянку и гадает, скопытится система или все-таки выдержит. Подобный тест будет очень полезен, если нужно выявить брак оперативной памяти.

■ ■ ■

Описанные в статье программы пригодятся не только тем, кто задумал апгрейд или просто хочет похвастаться своим компьютером перед друзьями. Они будут полезны в самых разных ситуациях: для выявления неисправностей, при разгоне видеокарты (а также процессора и вообще всего, что поддается разгону), надежности комплектующих (так называемые «стрессовые» тесты) — всего и не перечислишь. ■


SISOFTWARE SANDRA LITE 2005

PCMARK05

PANZER ELITE ACTION

ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

«Танковый симулятор для всех и каждого.
Простой в освоении, динамичный и с огоньком!»
«PC Игры»

СОРОК ТОНН СТАЛЬНОЙ СМЕРТИ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ

© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, 8786 Rottenmann, Austria. Developed by ZootFly LLC
© 2006 «GFI» All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/; Розничная продажа в магазинах М.видео

Алексей Моисеев

Практика

УЧИМСЯ ЧИТАТЬ ПРАВИЛЬНО

ОБЗОР ПРОГРАММ ДЛЯ ЧТЕНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ КНИГ

Длительное чтение с монитора — занятие не самое приятное. Сколь бы крупный шрифт вы ни установили в **MS Word**, как бы хорошо ни была подобрана цветовая гамма, глаза все равно будут уставать сильнее, чем при чтении с бумаги. Решается эта проблема установкой специальных программ. К ним предъявляются два основных требования — комфортное оформление и настраиваемость. Как показывает практика, за хорошей читалкой можно просидеть несколько часов кряду без малейшего намека на усталость (если у вас более-менее приличный монитор).

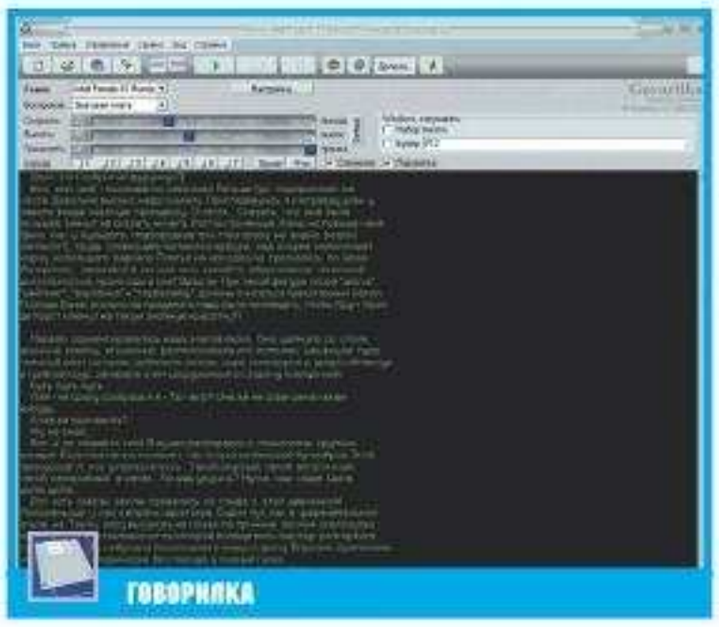
ИЗБА-ЧИТАЛЬНЯ НА НОВЫЙ ЛАД

ICE Book Reader Professional — одна из старейших программ-читалок. Предусмотрено два режима работы: «бесшкурный» (текст заполняет весь экран) и с поддержкой скинов. В последнем случае на монитор выводится изображение книги, в которой, собственно, и отображается текст. Оба режима по-своему хороши. «Бесшкурная» версия выглядит не очень впечатляюще (какие-то болотные цвета, странноватый шрифт), но такое оформление практически идеально для глаз. Второй вариант подходит тем, кто привык читать бумажные книги.

Если вам не нравится ни один из вариантов оформления, добро пожаловать в настройки. Здесь можно полностью изменить внешний вид программы: подобрать цвет шрифта для разных элементов текста, подправить форматирование, изменить фон, настроить скорость скроллинга под свой темп чтения.

Кроме того, ICE Book Reader Professional может проговаривать текст голосом, создавать аудио-книги и обладает поистине великолепным каталогизатором. База данных программы может содержать до 250 000 книг, причем они не сваливаются в один архив, а хранятся в виде отдельных файлов, которые свободно модифицируются, перемещаются или удаляются. Есть функция автоматического упорядочивания книг, множество вариантов сортировки, менеджер закладок. Все это великолепие портит не слишком удобный интерфейс — постоянно приходится открывать дополнительные окошки, кнопок на панели инструментов катастрофически не хватает.

Зато у **CoolReader** с интерфейсом все в порядке. По возможностям она слегка проигрывает ICE Book Reader Professional, но «внешние данные» у нее на высоте. Вариантов оформления, опять же, два: в виде свитка и в виде книги. Цветовая гамма в обоих случаях подобрана очень удачно: темный фон, чуть желтоватая «бумага», коричневый шрифт — глаза при чтении отдыхают. Отделанный «под дерево» интерфейс тоже вызывает исключительно положительные эмоции — он не только красив, но и удобен. Все кнопки вынесены в верхнюю часть экрана, там же расположены часы и индикатор, показывающий, какая часть книги уже прочитана (в процентах). В «книжном» режиме также отображаются номера страниц.



ГОВОРИЛКА

READER32

Помимо читалок, неплохо было бы еще обзавестись «скорочиталками». Когда человек читает любой текст, он мысленно проговаривает все слова, из-за чего скорость восприятия информации снижается. Фактически текст «сканируется» глазами, поступает в своеобразный буфер, проговаривается и только потом отправляется непосредственно в мозг. «Скорочиталки» заставляют человека избавиться от промежуточного звена — буфера. В результате скорость заметно увеличивается, а смысл прочитанного не теряется.

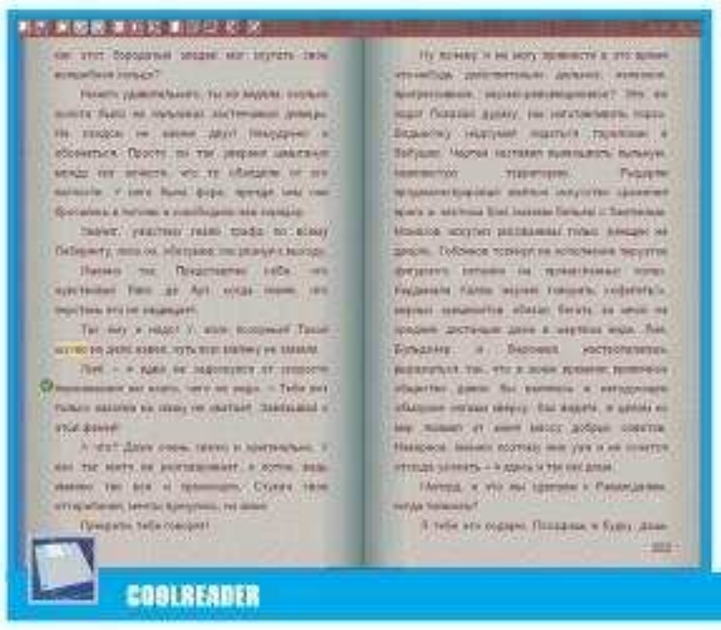
Из числа таких программ нам больше всего приглянулась **Reader32**. Обучение состоит из четырех больших упражнений. В первом на экран с привычной вам скоростью выводится по одному слову из выбранного текста. Как только вы привыкаете к заданному темпу, скорость немного увеличивается. Второй урок посвящен концентрации внимания, текст при этом выводится еще быстрее. В третьем упражнении программа учит воспринимать сразу группы слов, а в четвертом — целые строчки с одного взгляда. Как уверяют создатели Reader32, по завершению обучения начинаешь глотать книги одну за другой: пробежал глазами страничку, уяснив при этом смысл всего написанного, перешел к следующей. Почти как сканер.

Что касается вашего покорного слуги, то он честно выполнил несколько начальных упражнений и на собственной шкуре ощутил, что все это вполне реально: к мельтешению на экране быстро привыкаешь, проговаривать слова начинаешь все реже. Через некоторое время мельтешащий на экране текст воспринимается без всяких усилий, а информация впитывается буквально сама собой.

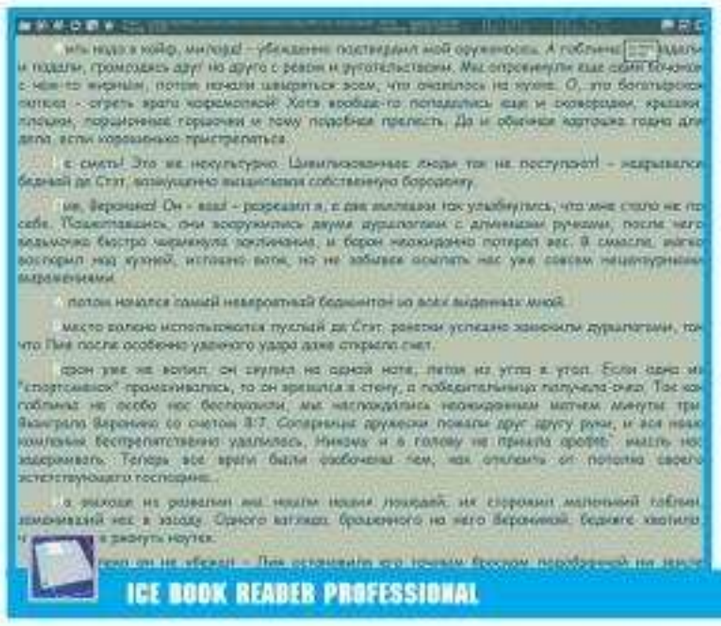
■ ■ ■

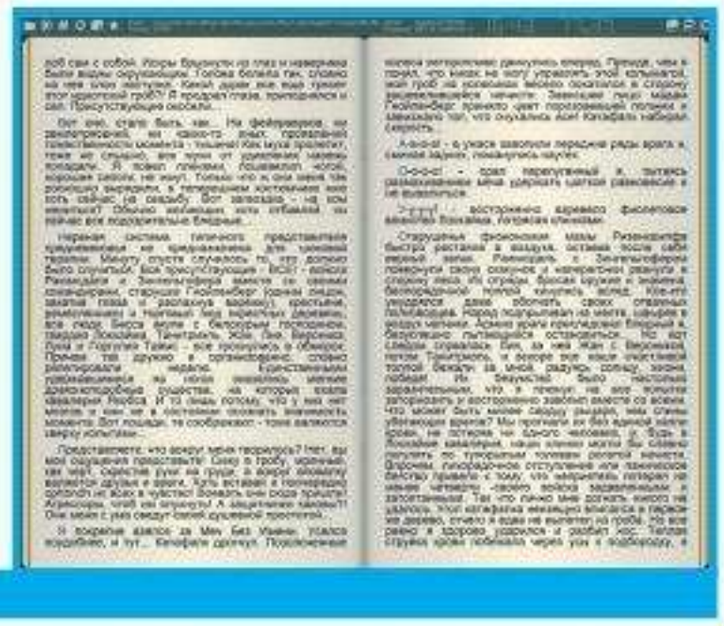
ICE Book Reader Professional, CoolReader и Reader32 — список обязательных к приобретению программ не исчерпывается. Нелишним также будет обзавестись утилитой «**Говорилка**», которая умеет проговаривать текст. Ее оформление совершенно не предназначено для чтения с экрана (глаза устают), зато настроек звуковых модулей — сколько угодно: есть словарь для обучения «Говорилки» правильному произношению сложных слов, установка скорости чтения, громкости и тембра, функция произношения текста из буфера обмена. Если вы любите не читать, а слушать книги, «Говорилка» — именно то, что нужно.

Для работы программы необходим как минимум один голосовой движок. В комплект самой «Говорилки» почему-то не включено даже бесплатного синтезатора речи, поэтому мы выложили на диск два лучших общедоступных движка: бесплатный (качество терпимое) и «шароварный» («за спасибо» трудится 15 дней, качество хорошее). Не забывайте, что все описанные в статье программы вы также найдете на наших дисках. ■



COOLREADER





ICE BOOK READER PROFESSIONAL

НИКАКИХ ГРАНИЦ
И ПОДЗАГРУЗОК

Безбашенный ЭКСТРИМ
на БЕСПРЕДЕЛЬНЫХ просторах
СКЕЙТИНГА

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ САУНДТРЕК С УЧАСТИЕМ MY CHEMICAL ROMANCE, FALL OUT BOY, TAKING BACK SUNDAY И ДРУГИХ КЛАССИКОВ ПАНКА!

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND™

th-american-wasteland.com

полная свобода передвижения

выберите по своему вкусу внешность героя и доску

освойте новые эффектные трюки

Скейт или велосипед? выбирайте сами

ASPYR.COM
TH-AMERICAN-WASTELAND.COM

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

PC CD-ROM SOFTWARE

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and THAW is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. PC version distributed by Aspyr Media under license from Activision. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Aspyr is a registered trademark of Aspyr Media, Inc., and the Aspyr star logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Алексей Моисеев

Практика

ПРИВЕТ С ТОГО СВЕТА

ОБЗОР ПРОГРАММ ДЛЯ РЕЗЕРВНОГО КОПИРОВАНИЯ

В углу маленькой комнаты кто-то горько-горько плакал, бормоча невнятные фразы себе под нос. После каждого произнесенного предложения существо вырывало из головы клок волос и аккуратно добавляло его к внушительной кучке на полу. Знакомьтесь, это — среднестатистическая жертва собственного разгильдяйства, которое привело к потере десятков, а то и сотен гигабайт данных. И этой среднестатистической жертвой рано или поздно станете вы, если не озаботитесь приобретением хорошей программы для резервного копирования.

СВЯТАЯ ТРОИЦА

Прописная истина: пока все работает нормально, бэкапы делать откровенно лениво. Мол, долго это, да и что может случиться? А случиться может что угодно — вирусная атака, сбой Windows, скачок напряжения, физическая поломка жесткого диска. От подобных вещей не застрахован никто.

Из числа платных программ для резервного копирования наибольшей популярностью пользуются **Norton Ghost** от **Symantec**, **Paragon Drive Backup** от **Paragon** и **Acronis True Image** от компании **Acronis**. Самая удобная и самая функциональная из них — Acronis True Image. У разработчика этой программы есть офис в России, так что с технической поддержкой вопросов не возникнет.

Чем же хорош Acronis True Image? Во-первых, он умеет делать резервные копии указанных данных и сохранять их практически на любом носителе. При желании архив можно защитить паролем. Во-вторых, утилита умеет создавать точные посекторные копии всего жесткого диска или отдельных его разделов. Таким способом можно заархивировать весь системный диск со всеми установленными программами, операционной системой, драйверами и настройками. Переезд на новый компьютер или возвращение к полностью работоспособной системе в этом случае занимает буквально 10-15 минут. Слишком долго, говорите? Тогда воспользуйтесь функцией восстановления при загрузке. Программа за пару минут вернет к жизни операционку, а перенос всех остальных файлов выполнит в фоновом режиме. В-третьих, за счет Acronis True Image можно заметно сократить время запаковки файлов, сформировать так называемый дифференциальный архив. Он содержит только изменения данных по отношению к полному архиву, а потому создается гораздо быстрее и весит на порядок меньше. На случай, если компьютер ни под каким предлогом не хочет загружаться, можно создать загрузочный диск со всеми необходимыми для восстановления файлами.

nnBackup

Бесплатных аналогов Acronis True Image просто-напросто не существует, зато есть множество утилит для простого копирования информации в надежное место. Никакой ценности они не представляют — ту же самую задачу с успехом можно решить средствами любого архиватора (**WinRar**, например). Упоминания заслуживает разве что **nnBackup**, да и то лишь из-за маленького размера, высочайшей скорости работы и полного отсутствия интерфейса — программа управляется из командной строки. Помимо резервного копирования, nnBackup может синхронизировать содержимое указанных каталогов.

В нелегком деле переустановки операционной системы поможет **WinDriver Ghost**, который скопирует все драйвера в указанную папку, откуда их можно будет вернуть на прежние места одним кликом мыши. Программа экономит кучу времени, ведь иначе каждый драйвер пришлось бы устанавливать вручную. Любой человек, хотя бы раз ставивший систему с нуля, знает, насколько долог и скучен этот процесс.

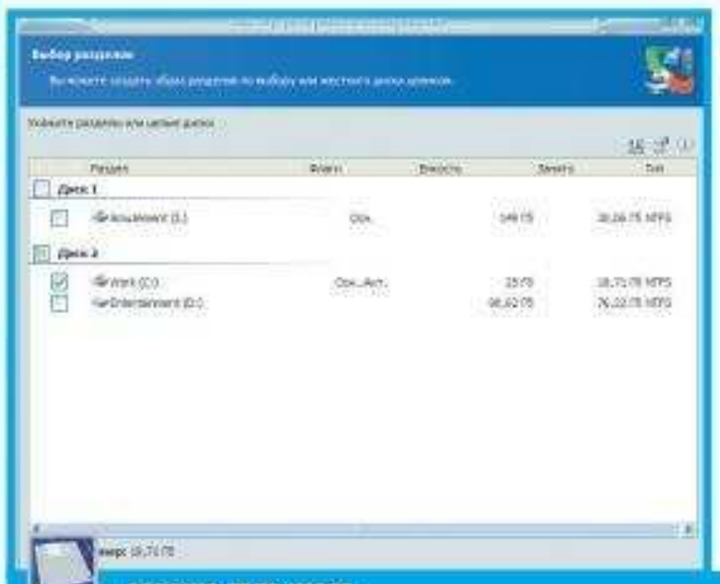
■■■

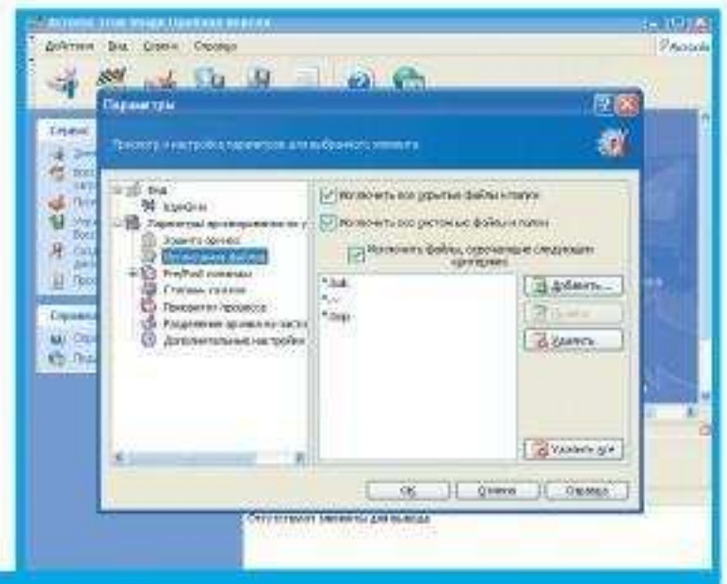
Программы для бэкапа данных могут помочь восстановить информацию, но не в силах предсказать момент выхода жесткого диска из строя. И вполне возможна ситуация, когда винт накрылся медным тазом, а последний архив создан достаточно давно. Следовательно, какие-то данные при восстановлении будут обязательно потеряны. Отсюда следует сразу два вывода: делать бэкапы надо почаще или, наоборот, редко, но метко. В последнем случае просто необходимо знать хотя бы примерную дату выхода жесткого диска из строя. Для этого была придумана система S.M.A.R.T. Сейчас ее поддержка встроена практически в каждый винт. S.M.A.R.T. отслеживает изменения некоторых атрибутов диска (количество сбойных блоков, температуру, время раскрутки пластин) и в случае опасности сразу бьет тревогу.

WINDRIVER GHOST

Беда в том, что в Windows нет встроенных средств для просмотра этих атрибутов, поэтому придется использовать сторонние программы. Лучше всего в этом деле зарекомендовала себя **Active SMART**. Утилита регулярно проверяет состояние диска и в случае любого серьезного ахтунга уведомляет об этом пользователя. Когда один или несколько параметров достигают критического значения, программа предсказывает примерную дату смерти винта (причем довольно точно). А кто предупрежден, тот, как известно, вооружен. ■

ACTIVE SMART



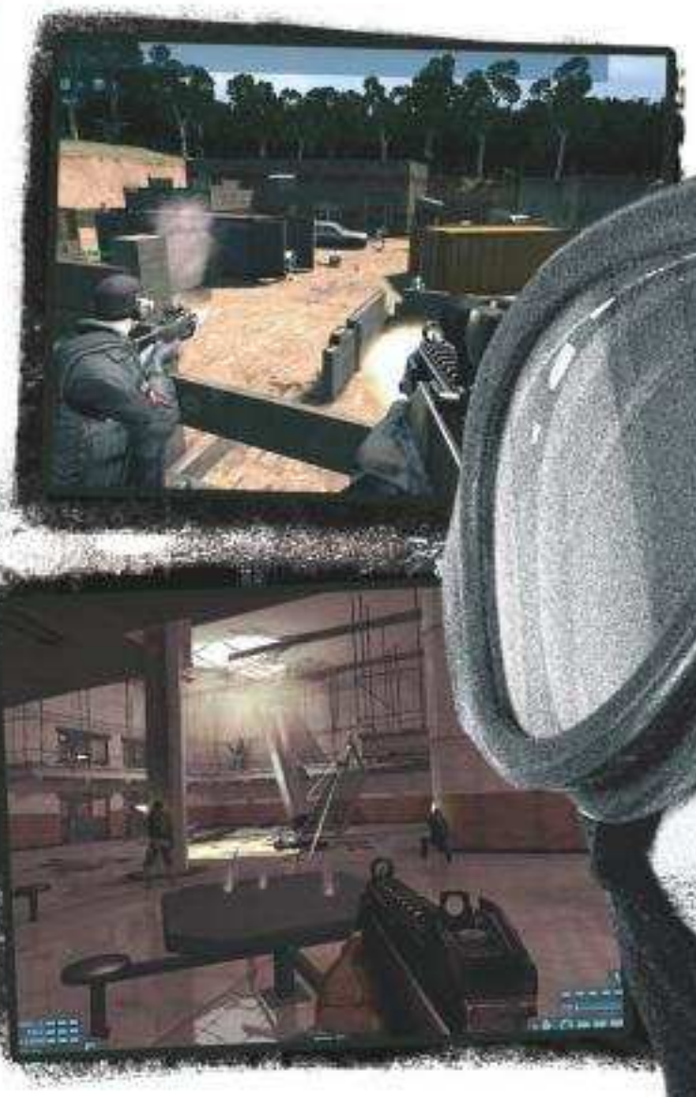


ACRONIS TRUE IMAGE

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX LOCKDOWN™

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ «АНТИТЕРРОРИСТИЧЕСКОЙ» СЕРИИ



«Ожидали стандартную картинку среднего кроссплатформера, а получили красивейшую игру».

IXBT.com

© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft, the Soldier Icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. © 2006 «GFI». All rights reserved. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/; Розничная продажа в магазинах М.видео

DVD ROM

Red Storm

UBISOFT

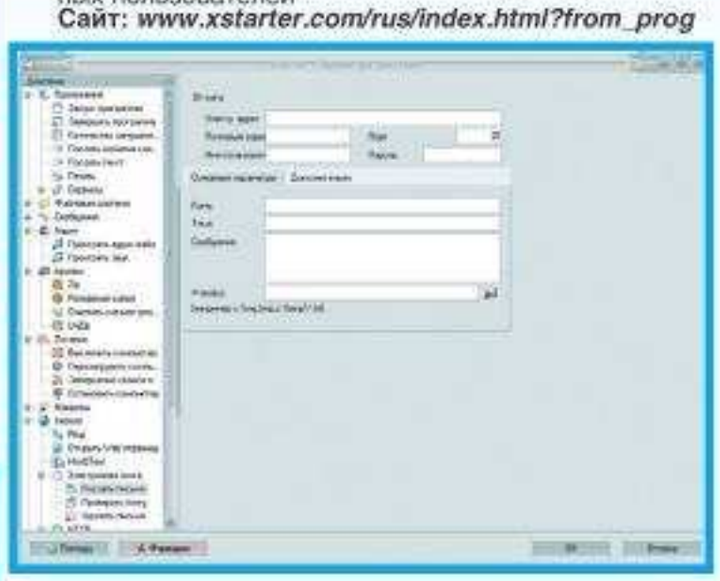
gfi

CD и DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

XSTARTER 1.81
Разработчик: xStarter Solutions
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно для русскоязычных пользователей
Сайт: ***www.xstarter.com/rus/index.html?from_prog***



Стандартный планировщик Windows донельзя убог. Все, что он может, — запустить выбранную программу в назначенное время или при старте системы. Неудивительно, что им никто не пользуется, а повседневные задачи выполняются по старинке — руками. Чтобы этого больше не делать, рекомендуем обзавестись утилитой **xStarter**.

Как работает эта программа? Почти так же, как обычный планировщик: вы указываете последовательность действий, условия их выполнения и... собственно, все. При этом не надо знать никаких языков программирования — настройки задаются непосредственно через интерфейс. Наипростейший пример: в указанное время запускается архивация файлов, устанавливается соединение с интернетом, готовый архив отправляется по почте другу, ему же летит сообщение по ICQ (мол, проверь «мыло», баран), после чего компьютер выключается. На постановку такой задачи уходит максимум 30 секунд. А сколько бы вы возились сами?

Это лишь элементарный пример; если разобраться в программе как следует, возможности открываются безграничные.

Рейтинг: 9

СВЕЖАТИНА!

ALL MY MOVIES 3.9
Разработчик: Bolide Software
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 330 рублей
Способ оплаты: кредитная карта, Яндекс.Деньги, банковский перевод
Сайт: ***www.bolidesoft.com/rus/allmymovies.html***

У вас в коллекции десятки, а то и сотни фильмов, которые надо как-то упорядочить? Тогда присмотритесь к **All My Movies**. Создание подробной базы данных с ее помощью — плевое дело. Заполняете нужные поля (название, описание, актеры и т.д.), программа обрабатывает полученную информацию и показывает ее в удобном для просмотра виде. Заполнять эти поля вручную необязательно — All My Movies умеет работать с киношными сайтами, среди которых есть и российские. Остается только добавить обложку и скриншоты (если надо).

Есть и несколько дополнительных сервисов — поиск по базе, экспорт/импорт записей, статистика, считывание информации о DVD по штрих-коду, сканирование и импорт обложки в базу без сторонних программ, учет дисков, отданных друзьям.

Рейтинг: 8

CLONEDVD MOBILE 1.0.7.1
Разработчик: SlySoft
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $39
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.slysoft.com/en/clonedvd-mobile.html***

Программа для конвертации DVD-видео в один из 16 мобильных форматов. От пользователя требуется указать конечное устройство (Apple iPod, PlayStation Portable, КПК и некоторые модели телефонов), DVD-привод с нужным диском, выбрать качество кодирования и нажать кнопочку «Старт».

Рейтинг: 7

DVD COVER SEARCHER 3.0.0
Разработчик: CheapShareware.co.uk
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 10,99 евро, 13,99 евро (в зависимости от версии)
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: ***www.cheapshareware.co.uk/products/dvdcoversearcher***

DVD Cover Searcher и All My Movies — два сапога пара. Пусть вас не смущает название утилиты — обложки она ищет не только для DVD, но и для обычных CD. Если верить описанию с сайта программы, всего в базе содержится 72 000 обложек для DVD-фильмов, музыкальных дисков, компьютерных и приставочных (Xbox, PS One, PS2) игр, а также приложений для PC. Найденные обложки можно тут же скачать и распечатать.

Рейтинг: 7

О РАЗДЕЛЕ

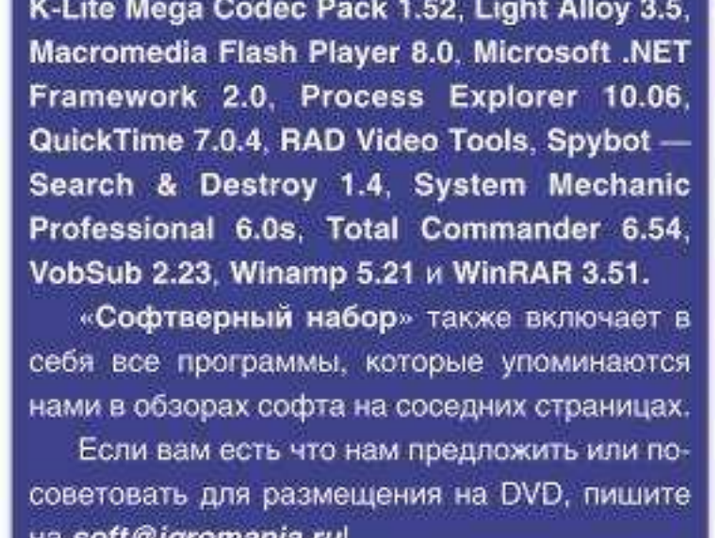
«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

В состав **«Софтверного набора»** входят рубрики **«Гвоздь номера»** (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), **«Свежатина!»** (тоже в основном бесплатные утилиты) и **«Игроманский стандарт»** (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: **Ad-Aware, Adobe Reader 7.07 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), DirectX 9.0c, DivX 6.1, DOSBox 0.63, Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.52, Light Alloy 3.5, Macromedia Flash Player 8.0, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer 10.06, QuickTime 7.0.4, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.0s, Total Commander 6.54, VobSub 2.23, Winamp 5.21** и **WinRAR 3.51.**

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***soft@igromania.ru***!

DVD RIPPER PLATINUM 4.0.41
Разработчик: Xilisoft
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $45
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.xilisoft.com/dvd-ripper-platinum.html***



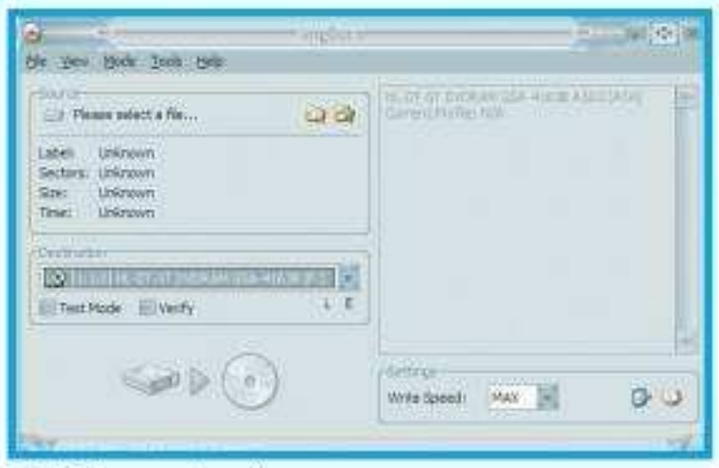
Еще один конвертер DVD-фильмов, но с несколько большими возможностями, нежели **CloneDVD Mobile**. Во-первых, **DVD Ripper Platinum** поддерживает 41 формат (!). Во-вторых, звук можно выдирать отдельно от картинки. В-третьих, можно менять разрешение, битрейт, количество кадров в секунду, аудио-кодек.

Если вы ни черта не смыслите во всех этих кодеках-шмодеках, можете ничего и не трогать — параметры по умолчанию подобраны очень удачно, а потому качество конечного файла остается очень высоким и без дополнительных телодвижений.

Рейтинг: 8

IMGBURN 1.2.0.0
Разработчик: LIGHTNING UK
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.imgburn.com***

ImgBurn умеет делать только одну-единственную вещь: записывать на CD/DVD готовые образы дисков. Зато поддерживает она аж 15 форматов. Интерфейс скопирован с



DVD Decrypter (мы выкладывали его в августовском номере «Игромании» за 2005 год), а сама программа позиционируется как дополнение для «Декриптора».

ImgBurn проста и удобна в эксплуатации. Даже справка к ней состоит всего из трех строчек: «запихните диск в привод», «выберите образ» и «нажмите кнопочку Write». И зачем, спрашивается, нужны навороты всяких там **Nero Burning Rom**, когда все можно сделать гораздо проще?

Рейтинг: 7

PAINT.NET 2.6
Разработчик: Washington State University
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.eecs.wsu.edu/paint.net***

Paint.NET — одна из лучших альтернатив громоздкому **Adobe Photoshop**, причем альтернатив бесплатных. Обладая весьма широкими возможностями по редактированию графики, программа на удивление проста в освоении. Даже если вы никогда не имели дел с софтом подобного рода, на ее изучение уйдет не больше 15 минут. Интерфейс не перегружен лишними деталями, все необходимое найти очень просто: вот здесь у нас инструменты для рисования (кисточки, ластики, различные формы), здесь — несколько полезных эффектов, а вон там можно подкорректировать цвет, яркость и контрастность. Все это есть и в других программах подобного рода (хотя и нечасто), но вот чего в них не найдешь, так это возможности работать со слоями. В Paint.NET такая возможность есть, что выгодно отличает ее не только от бесплатных, но и от некоторых платных аналогов.

На наших дисках, помимо самой программы, вы также обнаружите файлы русификации.

Рейтинг: 8

SCREENSHOTER 3.0B
Разработчик: RaScal
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.rascalspb.narod.ru***

Малюсенькая (всего 70 Кбайт) утилита для снятия скриншотов, возможностям которой позавидуют многие платные программы. **ScreenShoter** умеет: а) делать снимок всего экрана разом; б) фотографировать активное окно или его клиентскую часть; в) снимать указанную область экрана; г) автоматически делать скриншоты в любом из перечисленных режимов с определенным интервалом (задается в миллисекундах). Полученные картинки сохраняются в форматах BMP, JPEG, GIF или PNG. Не хватает только встроенного просмотрщика изображений.

Программа работает быстро и совершенно не тормозит систему при съемке. Так что если вас не пугает пуританский интерфейс, рекомендуем обратить на ScreenShoter самое пристальное внимание.

Рейтинг: 8

SPYWARE TERMINATOR 1.3.00.599
Разработчик: Crawler LLC
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.spywareterminator.com***

Spyware Terminator — бесплатный аналог **Ad-Aware**. Программа сканирует компьютер в поисках шпионских модулей, ворующих личную информацию, и удаляет их. Spyware Terminator не такая глазастая, как Ad-Aware (в том смысле, что шпионов она находит меньше), но зато система находится под защитой ежесекундно. В Ad-Aware за это просят деньги.

Рейтинг: 7

SWF TEXT 1.2
Разработчик: AntsSoft.com
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $39.95
Способ оплаты: кредитная карта, почтовый перевод, PayPal
Сайт: ***www.antssoft.com/swftext/index.htm***

Программа для создания анимированных надписей и сохранения их в формате Flash. Находим шрифт покрасивее, вымучиваем текст, подбираем подходящий фон, снабжаем все это дело эффектами (коих несколько десятков) — и дело в шляпе.

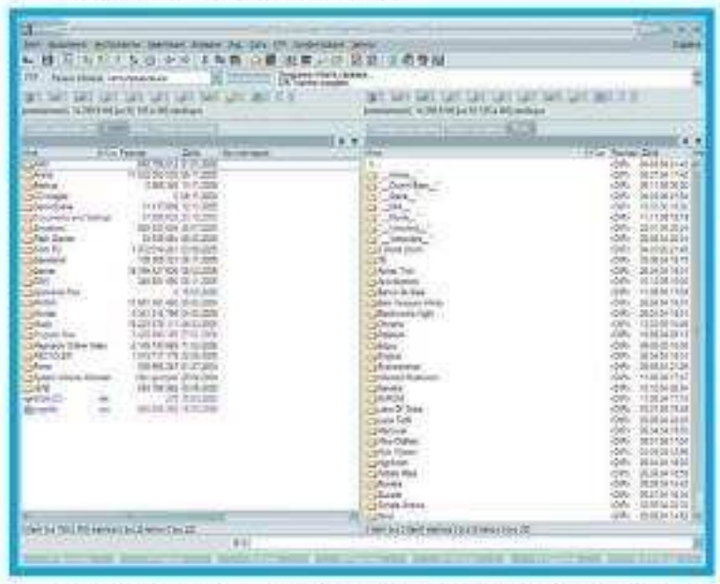
Рейтинг: 7

THE CORE MEDIA PLAYER 4.11
Разработчик: CoreCodec
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.corecoded.com***

И внешне, и внутренне **The Core Media Player** представляет собой почти точную копию **WinAmp**. Чуть-чуть попроще (CD записывать не умеет и внешним видом не особо выделяется), но зато работает ощутимо быстрее ожиревшего до неприличия конкурента. А самое главное — плеер совместим с плагинами WinAmp, так что переход на новую программу будет максимально безболезненным, а период акклиматизации — минимальным.

Рейтинг: 8

TOTAL COMMANDER — EXTENDED PACK
Разработчик: Total Russian Team
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: $34
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
Сайт: ***www.total.altruistic.ru***



Этот пакет — не что иное, как старый добрый файловый менеджер **Total Commander** (его всегда можно найти на нашем диске), изрядно перелопаченный командой **Total Russian**. Основное внимание было уделено тем настройкам, о которых рядовой пользователь и не подозревает. В результате Total Commander предстает перед нами во всей своей красе: переработанный интерфейс (появились новые закладки, панели инструментов, пользовательские клавиатурные команды), добавлена подробная справка на русском языке, настроены соединения с несколькими популярными FTP-серверами. Плюс ко всему авторы добавили в пакет 15 самых известных плагинов для Total Commander и несколько полезных программ: текстовый редактор наподобие «Блокнота», небольшой файловый менеджер, работающий в командной строке, и парочку утилит для тонкой настройки программы.

Все свои установки **eXtended Pack** хранит в отдельных файлах, так что даже если вы уже настроили программу под себя, взгляните на работу Total Russian — возможно, вы найдете что-то новое для себя.

Рейтинг: 9

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

Aml Maple. Отображает текущую раскладку клавиатуры в виде флажка рядом с курсором мыши. Флаг не маячит постоянно перед глазами и появляется только тогда, когда курсор находится в поле, где можно ввести текст (окно «Блокнота», адресная строка браузера, форма ответа какого-нибудь форума). Крайне полезная штука для тех, кто постоянно забывает переключить раскладку.

Lullaby. Обожаете засыпать под любимую музыку? Тогда вам просто необходима эта программа. Сначала она уменьшит громкость (постепенно), а после наступления тишины либо выключит компьютер, либо переведет его в спящий режим. Даже с кровати вставать не придется. Временной интервал можно задавать в пределах от 1 до 99 минут.

MP3ext. Небольшое дополнение к «Проводнику». Утилита заменяет иконки MP3-файлов (на новых иконках будет указан битрейт), а при наведении курсора на эти файлы будет выводиться содержание ID3-тэгов.

Non-Stop Copy. Утилита для копирования информации с любого носителя. Если носитель поврежден, Non-Stop Copy заменит нечитабельные данные нулями, и данные будут спасены хотя бы частично.

GAMEDEV@IGROMANIA.RU Алексей Макаренков

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ

Всех приветствую на нашей игрострой-волне. Те, кто читал прошлый номер, уже все знают, а остальным сообщаю, что рубрика «Игрострой» расширилась и несколько видоизменилась. Теперь в журнале публикуется больше интервью и материалов, которые просто интересно почитать, сидя за чашечкой кофе или путешествуя в недрах метрополитена. Технические же статьи в основном будут размещаться на нашем диске, там же, на DVD, каждый номер вы сможете отсмотреть несколько видеоматериалов по различным игровым редакторам. Начиная с этого номера, мы помимо уроков начинаем публиковать небольшие видеообзоры наиболее значимых программ трехмерной графики, описания которых вы можете прочитать в статье «Игровое редактирование».

В журнальной части сегодняшнего выпуска «Игростроя» вас ждет эксклюзивный рассказ создателей **Heroes of Might and Magic V** о том, как разрабатывалась игра, а также увлекательная статья «**Титаны игрового 3D**», где ведущий моделлер студии **Render.ru Максим Кайгородов** раскрывает секреты работы с лучшими пакетами трехмерной графики.

В «Мастерской» вы сможете ознакомиться с материалом «**GTA-моделирование**» — там рассмотрены основы работы в популярной программе **Zanoza Modeler** (в ней создаются объекты для **Grand Theft Auto: San Andreas**). Во «Вскрытии» же всех поклонников жанра RTS ожидает материал о создании модификаций на основе игры **Age of Empires III**.

Переходим к обзору видеоматериалов диска.

УРОК «Занозистое моделирование»

ИНСТРУМЕНТ: Zanoza Modeler v1.07b, лежит на DVD этого номера.

ОПИСАНИЕ: Мы продолжаем цикл материалов по «Занозе», но уже в формате видеоуроков. В этот раз вас ждет детальный разбор того, из чего состоят игровые модели, рассмотрение инструментов программы, режимов редактирования, принципов создания игрового объекта. Также мы научим вас работать с редактором материалов и покажем, как текстурировать несложную болванку: сделаем каркас здания, из которого потом получим целый жилой комплекс. И в завершение подготовим модель для ее дальнейшего экспорта в GTA: San Andreas.

В видеоуроке будут подробно рассмотрены возможности модификации объектов и интерфейс программы. Сам урок построен таким образом, что может быть полезен как начинающим, так и продвинутым пользователям. Весь видеоматериал можно разделить на несколько связанных между собой частей, каждая из них является небольшим руководством к действию.

После прохождения краткого курса 3D-моделирования вы сможете создавать объекты почти любой сложности. Данный тьюториал наглядно показывает, что для моделирования качественных игровых элементов совсем не обязательно прибегать к помощи таких гигантов 3D-моделинга, как «Макс» или «Майя».

Маленький сюрприз! В следующем видеоуроке, который вы сможете увидеть в ближайшем номере «Игромании», мы поговорим об экспорте игрового мира, созданного в 3D-пакетах, в мир GTA: San Andreas и сделаем свой собственный город зла. Готовьте 3ds Max к работе и создавайте в «Занозе» ландшафт, ориентируясь на сегодняшний урок.

УРОК «Картострой GTA: San Andreas»

ИНСТРУМЕНТ: GTA: San Andreas MapEditor

ОПИСАНИЕ: Урок «Картострой GTA: San Andreas» посвящен основным принципам работы в редакторе GTA MapEditor, который заточен под изменение оригинальных карт. Также редактор позволяет делать абсолютно новые уровни для игры. Мы освоим интерфейс программы, научимся загружать уже существующие игровые локации и проводить различные манипуляции с объектами (дублировать, удалять, перемещать), рассмотрим основные параметры выбранного объекта (дальность видимости, имя модели, текстуры). Особое внимание в тьюториале уделено включению/выключению атрибутов объектов.

Большая часть урока посвящена созданию собственной карты из стандартных игровых примитивов. Помимо этого мы рассмотрим несколько забавных функций утилиты, о которых зачастую не догадываются даже профессионалы. Как вам, например, возможность просмотра внутреннего строения той или иной локации? А может быть, вы хотите увидеть эффекты свечения, заложенные в игру разработчиками? Не проблема!

На десерт мы припасли для вас самое сладкое — подробный рассказ об основных принципах создания IDE и IPL-файлов для самых разных объектов. Мы покажем, с какими трудностями вы можете столкнуться при изучении редактора и как их можно преодолеть. В результате вы научитесь делать как простенькие map-моды, базирующиеся на оригинальных игровых объектах, так и полноценные локации из разработанных в других 3D-пакетах моделей.

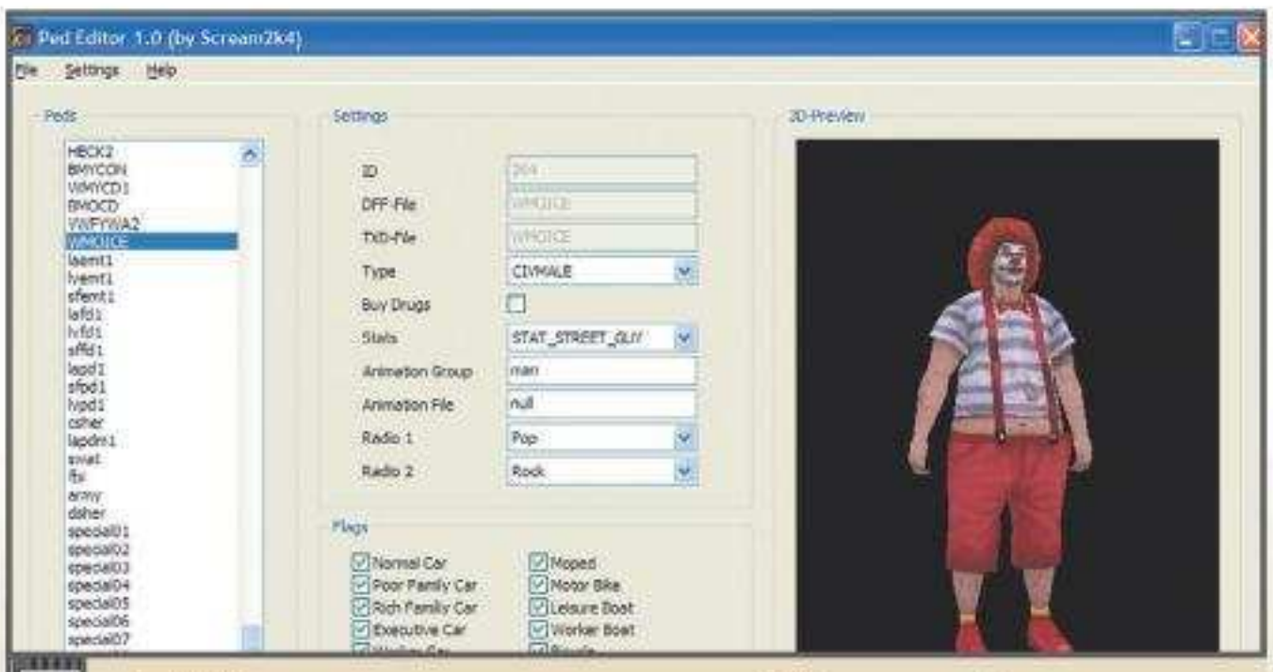
УРОК «Модификационная пастораль»

ИНСТРУМЕНТ: Hex WorkShop и Resource Hacker

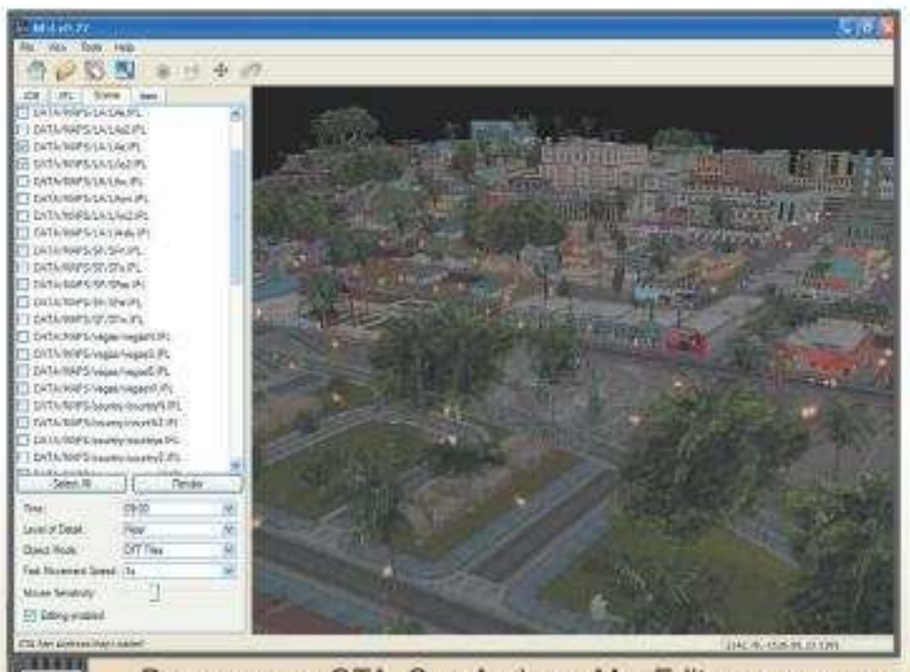
ОПИСАНИЕ: Практически все мододелы и картостроители рано или поздно задаются вопросом: как отредактировать EXE-файл любой игры таким образом, чтобы другие файлы получили новые имена. Ведь если самопальный мод или аддон будет изменять стандартные файлы, мало какой геймер установит такое дополнение. Если же все сделано с умом, игрок поставит модификацию, запустит новый EXE-файл, полюбуется на чью-либо работу без ущерба для оригинальной игры и других модов. В уроке «Модификационная пастораль» мы расскажем вам, как решить данную проблему.

■ ■ ■

Помимо уроков, на DVD вас поджидают два видеообзора: по редактору **Ped Editor** для GTA: San Andreas и по **The Movies Pak Poker**, программе для просмотра архивов **The Movies**. Приятного вам чтения и просмотра. ■



Ped Editor — редактор для создания новых GTA-персонажей.



В редакторе GTA: San Andreas MapEditor можно создать карту практически любой сложности.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

TOTAL OVERDOSE™

ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНЫЙ, ЖЕСТКИЙ И ЦИНИЧНЫЙ ACTION В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ GTA

eidos
DEADLINE GAMES

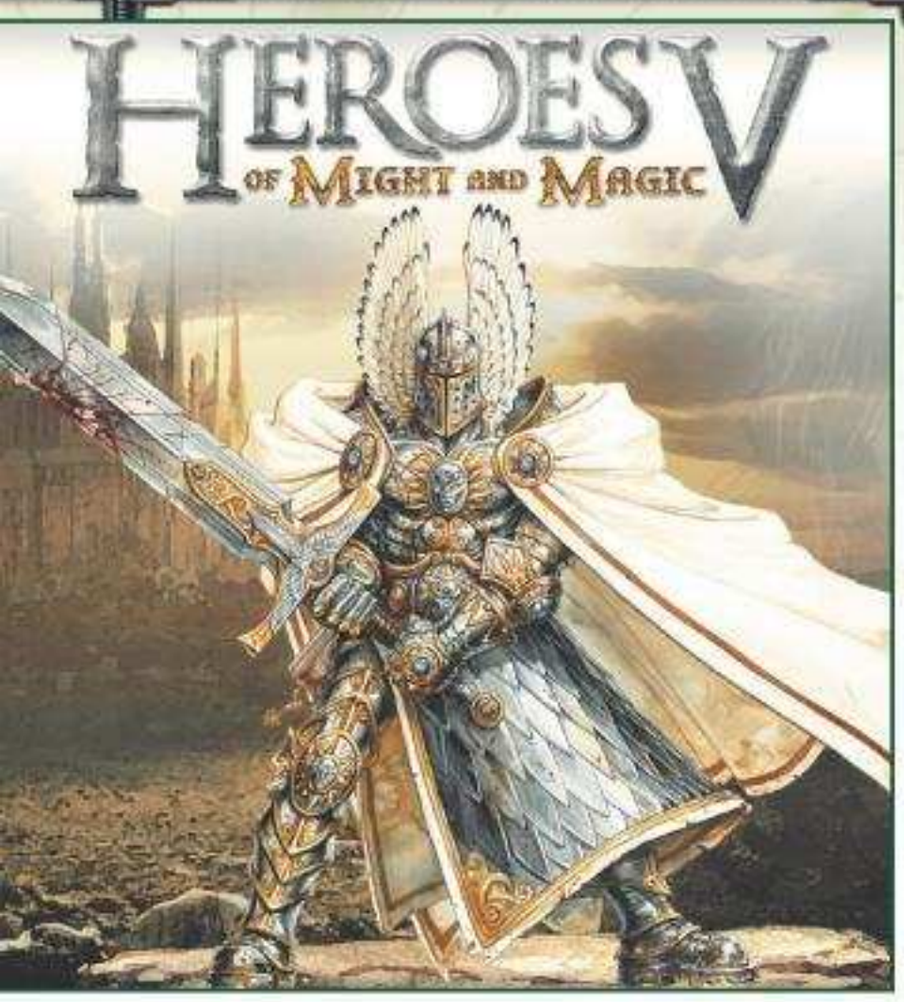
NIVAL INTERACTIVE

1С ФИРМА "1С"

© 2005 SCi Games Ltd. Наименование и логотип Total Overdose являются торговыми марками компании SCi Games Ltd. Игра разработана компанией Deadline Games A/S. Наименование и логотип Deadline Games являются торговыми марками компании Deadline Games A/S. Наименование и логотип Eidos являются торговыми марками компании Eidos Plc.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Алексей Макаренков



КАК СОЗДАВАЛИСЬ HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Heroes of Might and Magic V вышли на финишную прямую. И хотя Ubisoft отложила релиз, чтобы у разработчиков было чуть больше времени на доведение игры до ума, проект уже почти готов отправиться в печать. Самое время узнать, как же разрабатывалась игра и с какими трудностями столкнулась Nival Interactive в процессе работы над пятыми «Героями». Предлагаем вашему вниманию интереснейший рассказ самих сотрудников «Нивала» о том, как создавались HoMM V.

Первый шаг

С марта 2005 года, с того самого момента, когда стало известно, что именно Nival Interactive будет разрабатывать пятую часть легендарного игрового сериала Heroes of Might and Magic, мы оказались в центре внимания одного из крупнейших игровых сообществ. За год с небольшим мы получили тысячи вопросов, просьб, предложений и едва ли не угроз.

«Клеймо» «разработчик Heroes of Might and Magic V» преследовало многих из нас даже в повседневной жизни: отношение сотрудников ДПС и налоговой инспекции могло резко измениться после того, как озвучивалось место работы. За это приходилось расплачиваться чувством высочайшей ответственности и запасаться огромным терпением.

У всех, кому была небезразлична судьба известной игровой серии, остались в памяти впечатления от первых скриншотов из игры, первых пресс-релизов, анонсов и невероятных домыслов на форумах, порождавших длинные дискуссии. У всех остался в памяти ажиотаж, связанный с открытым бета-тестом, и знаменитая петиция, которая подарила Nival Interactive еще несколько недель для более тщательного тестинга.

Казалось бы, сейчас получены ответы на все возможные вопросы, известны самые незначительные подробности игровой механики, вся информация разложена по полочкам, тщательно изучена и вряд ли кто-нибудь ждет от Nival Interactive сенсационных заявлений. Однако материал, который мы предлагаем вашему вниманию, вероятно, заинтересует самую широкую аудиторию читателей.

Без преувеличения можно сказать, что Heroes of Might and Magic V является уникальным проектом еще и потому, что его разработчиком стала российская компания. И теперь настало время рассказать о том, каково это — разрабатывать проект AAA-класса.

Высота полета

Всем известна печальная история о банкротстве компании **3DO**, озвучивать ее в очередной раз вряд ли имеет смысл. После того как права на бренд Heroes of Might and Magic получила компания Ubisoft и судьба легендарного сериала стала очевидной, мы (и, конечно, не только мы) приняли решение участвовать в тендере на разработку пятой ее части. Это решение может показаться крайне амбициозным, но при этом оно являлось достаточно обоснованным. К тому моменту у нас уже был положительный опыт разработки стратегических игр в похожих фэнтезийных сеттингах, а компания Nival Interactive имела определенную известность на Западе.

Но главным было то, что каждый из нас оказался преданным поклонником серии Heroes of Might and Magic, и упустить уникальную возможность работать над ее продолжением было бы, по меньшей мере, странно. Маленький секрет: разработку некоторых наших игр в немалой степени вдохновляла линейка Heroes of Might and Magic.

Трейлер (и сопровождающий его текст), который мы показывали во время тендера на разработку пятых «Героев», содержал в себе достаточно много инновационных идей и, судя по всему, произвел на Ubisoft большое впечатление. Для ведения переговоров и знакомства с будущей командой разработчиков к нам в офис приехал представитель Ubisoft, и уже после подписания контракта мы получили официальное право называться создателями Heroes of Might and Magic V.

Спустя небольшое время мы получили материалы от Ubisoft с их видением того, какой должна быть пятая часть. В них содержалось много идей, которые можно было бы без преувеличения назвать революционными. В частности, речь шла о смене жанра — от TBS к RTS. Конечно, журналисты были бы счастливы — подобные сенсации в индустрии встречаются нечасто, но что сказали бы обычные игроки? Догадаться не так уж сложно...

Во время переговоров и обсуждений нам удалось убедить издателя в нецелесообразности подобных изменений. В памяти еще оставалась судьба четвертой части Heroes of Might and Magic, где не столь масштабные изменения оттолкнули от игры львиную долю поклонников. В итоге мы решили оставить революционные идеи кому-нибудь другому,

Эволюция персонажей игры от концепт-арта до 3D-модели на примере Druid Elder.

предпочтя эволюционный подход. Было принято решение развивать и совершенствовать лучшие традиции серии в трехмерном виде, стараясь сделать игровой процесс еще более насыщенным и динамичным. В этом случае и журналисты, и, самое главное, игроки должны были бы остаться довольны. После согласования всех этих совсем немаловажных вопросов началась детальная разработка концепта игры.

AAA–класс

Мы не имели опыта работы над AAA-проектом и серьезное внимание уделили формированию команды, размеры которой должны были соответствовать масштабу проекта. У нас на руках был серьезный козырь — высокая мотивация всех без исключения работников Nival Interactive. Во-первых, речь шла о беспрецедентном событии: разработке самих «Героев» российской компанией! Во-вторых, как уже говорилось, каждый из нас был фанатом этого сериала и прекрасно его знал. Без преувеличения можно сказать, что разработка Heroes of Might and Magic V была нашей общей мечтой.

Сколько же человек в итоге делало пятую часть сериала? Наверняка этот вопрос интересует многих. На пике работ было задействовано 80 офисных сотрудников и порядка 30 аутсорсеров (сторонних разработчиков). То есть в итоге мы получаем примерно 110 человек. В связи с этим было принято решение не просто создавать команды, которые существовали бы как отделы художников, дизайнеров, программистов, а разбивать каждый отдел на дополнительные мини-команды, отвечающие каждая за свое направление. Например, были команды, занимающиеся исключительно городами или существами. В каждой мини-команде есть ответственный за выполнение поставленных задач — team-leader.

Отдельной проблемой стала настройка коммуникаций между таким большим количеством людей. Однако ее удалось решить благодаря тому, что базовая команда состояла из обладавших высокими лидерскими качествами опытных людей, через руки которых прошел не один проект. В качестве инструментария для планирования задач мы использовали **Microsoft Project** и внутреннюю систему **Tasktracker**, которая хорошо зарекомендовала себя во время работы над другими играми. Таким образом, мы смогли обеспечить необходимую прозрачность, когда все в команде были в курсе всего, что происходит.

Разработка любой игры разбивается на определенные этапы, которые традиционно называют майлстоунами (milestone). Это позволяет отслеживать состояние проекта и минимизировать риски, связанные с успеванием в сроки, прописанные в договоре с издателем. Как правило, майлстоуны связывают со сдачей очередной версии игры, содержащей в себе заранее оговоренные элементы. Такая поэтапная система, наверное, самая эффективная изо всех возможных в работе над столь масштабными проектами, как Heroes of Might and Magic V.

Игрострой и фанаты

В какой бы форме мы ни рассказывали о разработке Heroes of Might and Magic V, нам обязательно придется упомянуть о фанатах легендарного сериала. Это вовсе не реверанс в сторону огромной аудитории, просто они действительно сыграли значительную роль. Начать можно было бы с того, что разработчики Nival Interactive сами по себе являются фанатами серии. Главная отличительная черта лишь в наличии определенных профессиональных навыков. Однако рассчитывать исключительно на собственные силы в нашей ситуации было бы неверно.

Четвертая часть сериала расколола огромную армию фанатов на два лагеря — мы поставили перед собой амбициозную цель объединить их. Для этого нам пришлось поддерживать постоянную связь с комьюнити. Составить портрет среднестатистического фана Heroes of Might and Magic довольно непросто. Некоторое время назад продюсер игры Фабрис Камбуне попытался классифицировать фанатов по национальному признаку. Так, аудитория американских игроков была охарактеризована как казуальная, а российские геймеры, по его мнению, оказались очень хардкорными. Такая характеристика должна прийтись по душе нашим соотечественникам. В силу многих причин нам пришлось общаться чаще всего именно с хардкорными игроками.

Опыт общения можно назвать положительным, хотя дело не обходилось и без курьезов. Хорошо понимая, что представляет собой Heroes of Might and Magic V для фаната сериала, мы продумывали каждое свое слово даже в самом незначительном анонсе. Это не всегда помогало. Трепет, с которым фанаты относились к разработке пятой части, заставлял их видеть в каждом слове едва ли не приговор всему сериалу. Особенно усердствовали скептики — они делали настолько далеко идущие выводы из вполне нейтральных заявлений с нашей стороны, что порой нам оставалось лишь разводить руками, а потом еще долго бороться с настоящей бурей, поднявшейся на ровном месте.

Самый показательный и яркий пример связан, конечно, с открытым бета-тестированием. Несмотря на то, что мы достигли своей цели и благополучно протестировали сервер многопользовательской игры, появилась известная всем петиция, и мы неожиданно получили дополнительное время для более тщательного тестинга. Но вовсе не для того, чтобы устранить баги, которые… были исправлены еще до начала бета-теста. Размеры поля боя, впрочем, пришлось увеличить.

Увидев города, представители Ubisoft долгое время не могли поверить, что это реальное 3D. Действительно, при первом взгляде картинки выглядят так, как будто их доработали в Photoshop.

Все майлстоуны были прописаны в договоре с Ubisoft после тщательного анализа и оценки размера работ над каждым элементом. Мы были уверены в своих силах, и каждого из нас грела мысль о том, что работать мы будем не над чем-нибудь, а над самими «Героями».

Шаг за шагом

Нам часто задают вопрос: «*Движок какой игры был использован при разработке HoMM V?*». Его задавали все до единого игровые журналисты. Каждый из них был крайне удивлен, когда узнавал, что движок Heroes of Might and Magic V — оригинальная разработка. Между тем это действительно так. Использовались наработки, наш положительный опыт, какие-то приемы, опробованные на других играх. Это касается и программной части, и, разумеется, всех художественных материалов. Но при этом движок «Героев» был разработан специально для этой игры.

Мы благополучно дожили до FPP-версии (first publishing playable), которая была принята издателем и представляла собой сборник основных игровых features. Версия была принята, и мы уже готовы были продолжить работу в заданном направлении, когда из Ubisoft пришел ответ, огорошивший всех нас без исключения. Нас попросили изменить графический стиль Heroes of Might and Magic V. «*Вы можете больше*», — сказали менеджеры издателя. Основным аргументом стало то, что игра выглядит слишком мультяшной, от нас же требовался эпический «реализм» при сохранении традиционной «геройской» атмосферы. Задача эта нетривиальная. И вряд ли стоит объяснять, что значит изменение графического стиля игры. Это не только смена внешних декораций, легко поддающихся изменениям, это еще и серьезная переработка контента в соответствии с меняющимися масштабами и другими весьма важными вещами.

Мы согласились на подобную переделку, которая в геймдеве обычно называется фичекрипом (от англ. feature creep). Да и что нам оставалось делать? Как ни странно, требование Ubisoft изменить графический стиль неожиданно вдохновило наших художников, которым больше нравился эпический стиль. «Высокая мораль» команды позволила сделать невозможное: сам по себе процесс смены графики и связанных с этим изменений занял не более двух месяцев! Для сравнения — работа над первой FPP-версией заняла около 7 месяцев.

FPP2-версия стала для нас предметом особой гордости. Всего через два месяца игра засверкала новыми красками. Издатель даже испытал некоторое недоверие, увидев трехмерные города на скриншотах. Неужели это реальное 3D? После того как представители Ubisoft увидели знаменитый облет камеры вокруг города Haven, сомнения исчезли, сменившись восхищением.

Следующая проблема возникла, когда от нас потребовалось собрать версию игры для E3. Вообще работа над версиями для маркетинговых целей создает дополнительные сложности. Приходится перераспределять человекоресурсы, а значит, возникают дополнительные риски нарушить оговоренные сроки сдачи майлстоунов. Версия Heroes of Might and Magic V, продемонстрированная на E3, действительно произвела фурор среди журналистов и других посетителей выставки, однако мы начали отставать по срокам. Результат этого отставания, которое, как правило, носит необратимый характер, известен: перенос даты выхода. Мы не считали возможным искусственно ускорять процесс: и для нас, и для Ubisoft главным оставалось качество.

Несмотря на то, что в нашем случае цели Ubisoft и Nival Interactive совпадали, мы столкнулись с проблемой налаживания отношений между разработчиком и издателем. Много времени (в течение которого нам приходилось действовать на свой страх и риск) тратилось на какие-то согласования, почти год мы не могли получить сценарий. Помимо всего прочего, издатель оказался ультраперфекционистом. Главным девизом Ubisoft было: «*Лучшее — друг хорошего!*». Это не раз доставляло нам дополнительные хлопоты: улучшать, как известно, можно до бесконечности.

Дополнительные ресурсы

Огромная работа была проведена с комьюнити. **Фабрис Камбуне**, продюсер игры, собрал, надо думать, неплохую коллекцию самых разномастных идей с фанатских сайтов, которых хватило бы еще на десяток стратегических игр. Разнообразные конкурсы были призваны не только развлечь публику, томящуюся в ожидании пятой части Heroes of Might and Magic, но и объяснить, что именно от нас ждут. Арт-конкурс «**Герой-художник**» продемонстрировал просто невероятный творческий потенциал сообщества, а конкурс «**Расовый вопрос**», проведенный совместно с «Игроманией», предоставил нашим геймдизайнерам огромное количество оригинальных идей и решений, многие из которых вызвали живой интерес.

Конкретная помощь была оказана комьюнити на стадии закрытого и открытого бета-тестов. Вообще бета-тестирование такой игры, как пятые «Герои», это важнейшая часть работы. Собственными ресурсами (и даже с привлечением аутсорсеров) выполнить подобную работу качественно и в разумные сроки невозможно.

Открытый бета-тест вызвал невероятный ажиотаж в комьюнити, которое было явно не готово воспринять то количество багов, которое обычно бывает в игре на этой стадии. Кроме того, не учитывалось, что большинство обнаруженных багов было устранено несколько месяцев назад, а бета-версия должна была протестировать многопользовательские возможности игры, определить возможные нагрузки на сервер. Тем не менее на свет появилась небезызвестная петиция с беспрецедентным требованием отложить выход игры, поэтому издатель подарил нам еще несколько месяцев для более тщательного тестирования.

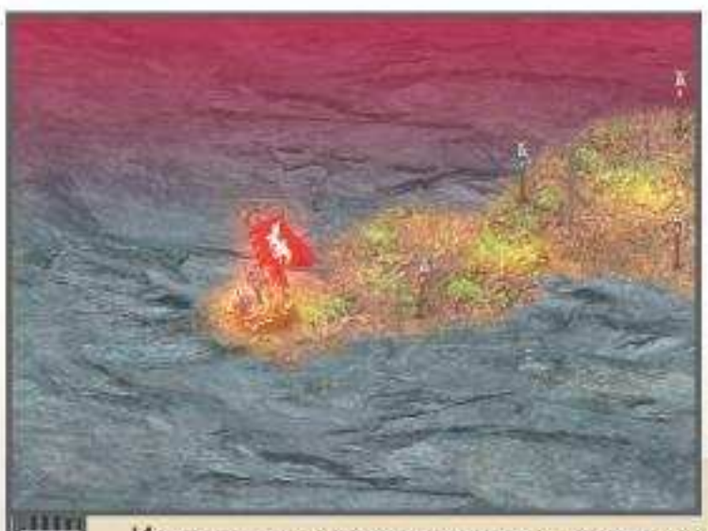
■ ■ ■

Все чаще и чаще звучит вопрос: получилось ли в результате то, что планировалось изначально? На этот вопрос проще всего ответить кратко: нет, не получилось. Даже если у тебя есть ясное видение будущей игры, финальный результат будет далек от него. Он не будет хуже или лучше, он будет просто другим.

Игра подобного масштаба — это плод коллективного творчества, к тому же многие изменения производились даже на поздних этапах разработки. Например, сравнительно недавно мы увеличили поле боя — кто провел за одной из игр серии Heroes of Might and Magic хоть несколько часов, сразу поймет, насколько серьезна подобная переделка. Некоторые идеи остались нереализованными, но это был не вопрос наших возможностей, а вопрос нашей твердой уверенности в том, что пятые «Герои» должны быть целостной игрой, а не пестрым набором несвязанных характеристик.

Получилось ли у нас в итоге то, что планировали изначально? Нет. Удовлетворены ли мы результатом? Однозначно — да. Нам очень нравится то, что мы сделали.

Теперь наступила очередь других героев — игроков, которые столько времени ждали новую часть любимого игрового сериала. Интересно, что они (вы) скажут. ■



Изначально рассматривались самые разные варианты следов, которые оставляли бы герои на стратегической карте, — эффектный внешне вариант с модификацией поверхности пришлось отмести.

ПЕРЕВОЗЧИК

РАСКАЛЁННЫЙ АСФАЛЬТ

Брось игрушки, стань БОЛЬШИМ!

Пять мощных грузовиков

Полноценный тюнинг машин

Двадцать четыре трассы

Изменяемые погодные условия

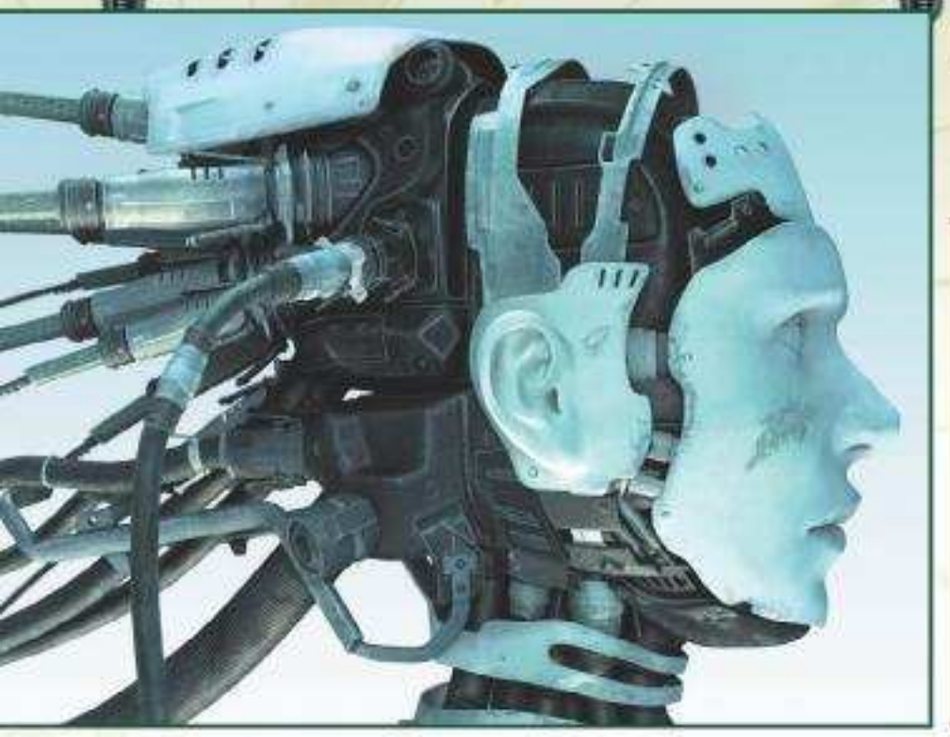
Миссии на время, гонки с противниками

Три уровня сложности

© 2006 PLAY-publishing.com © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. © 2006 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/; Розничная продажа в магазинах М.Видео

GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Алексей Макаренков



ТИТАНЫ ИГРОВОГО 3D

Ни для кого не секрет, что лидерство в игровом моделировании и анимации для полнометражного кино принадлежит двум графическим пакетам — 3ds Max и Maya. Но чем они отличаются друг от друга? Какой из них выбрать начинающему моделлеру? Для каких задач лучше использовать «Макса», а для каких — Maya? В общих чертах мы уже рассказывали об этом, но то был взгляд со стороны. Чтобы изучить проблему, что называется, изнутри, мы обратились к ведущему моделлеру студии Render.ru (сайт www.render.ru) Максиму Кайгородову, который дал конкретные рекомендации, а также рассказал об основных тенденциях в игровом моделировании и разработке программ для создания 3D-графики.

3D-приоритеты

Максим, какие 3D-пакеты чаще всего используются при моделировании игровых объектов?

[Максим]

При моделировании могут использоваться абсолютно любые 3D-пакеты. Все зависит от личных предпочтений. В любом случае, ни одна игровая болванка не используется в игре в том виде и формате, в котором она создается в исходной программе. Для многих игр существуют собственные редакторы, позволяющие импортировать модели, созданные в профессиональных пакетах 3D-графики, либо плагины для экспорта объектов в формат, понимаемый игровым движком. К примеру, для **SpellForce** мы делали объекты в 3ds Max, а для **SpellForce II** — в Maya (поскольку изменился плагин для экспорта в игру). Если для первого проекта было достаточно стандартных материалов 3ds Max и всего лишь одной текстуры цвета на один материал, то для второй программисты создали свой шейдер, встраиваемый в Maya и использующий в игре четыре текстуры на один материал.

Однако не стоит забывать, что для получения готового продукта (будь то игра или видео) недостаточно одного лишь моделлера. Создание качественного, законченного объекта зависит от совместной работы трехмерщика, художника, аниматора и программиста. Основной ограничитель — производительность компьютеров. В зависимости от возможностей машины при работе с игровым движком составляются технические требования к каркасу, текстурам, количеству костей, и уже на основании полученных данных работают трехмерщики и аниматоры.

Над отдельными элементами 3D-мира одновременно трудятся сразу несколько человек. Моделлер создает каркас, определяет базовые шарниры скелета. Объект «улетает» на доработку художнику, который внимательно изучает скелет, рисует для него текстуру, идеально подгоняет ее по фигуре и переправляет обратно моделлеру, чтобы тот облачил в нее виртуальное тело. Уже, казалось бы, готовый 3D-персонаж отправляется в хореографический кружок аниматора, где его учат двигаться максимально реалистично. И только после всех этих манипуляций объект встраивается в игру...

Учитываются ли при моделировании жанровые особенности? В RTS объекты состоят из сотен и тысяч полигонов, в 3D-экшенах — из десятков тысяч. Сказывается ли это на выборе того или иного редактора?

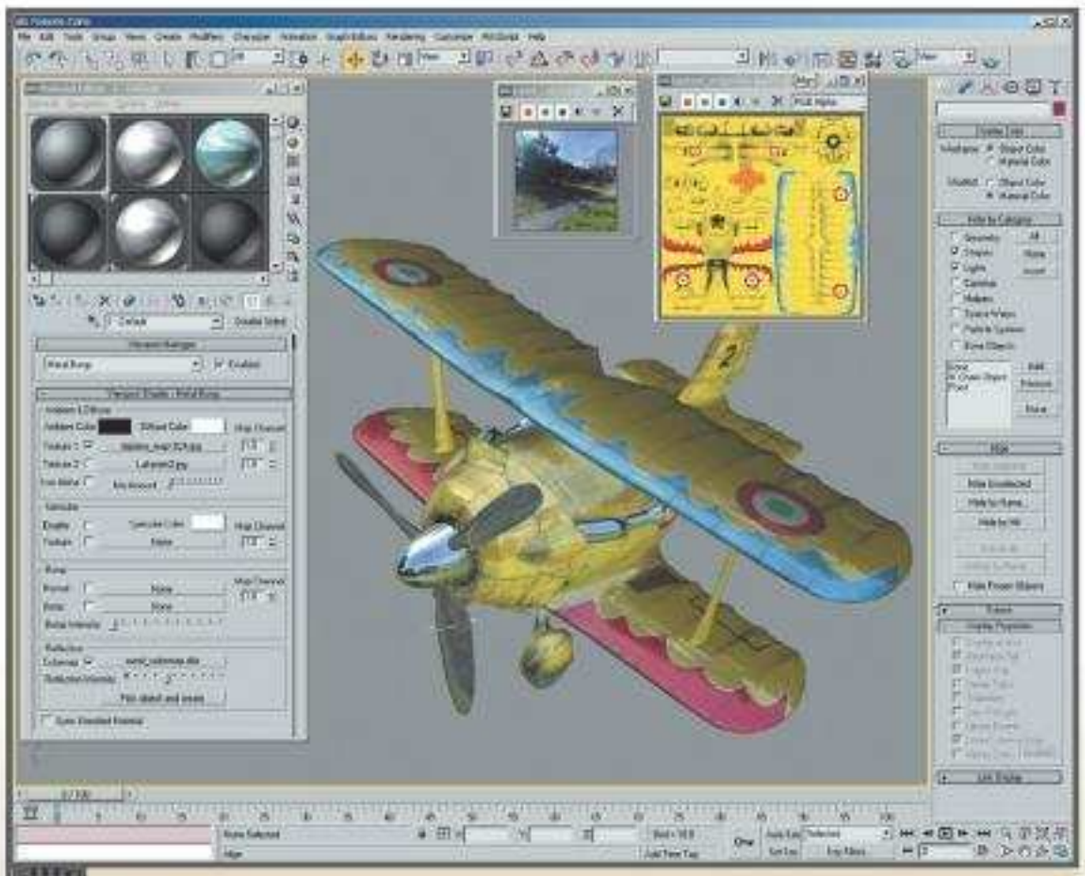
[Максим]

Объекты становятся все более детализированными, поэтому такие особенности учитываются все меньше и меньше. До миллионов, конечно, не дохо-дит, но порядка 5000—15000 полигонов на объект уже становится нормой, даже в RTS на них уходит до 3000. С приходом технологии Normal Map появилась возможность повышать видимую детализацию, не увеличивая число полигонов. При этом количество треугольников детализированной hi-poly-модели, с которой делается карта нормалей для low-poly, действительно может достигать нескольких миллионов.

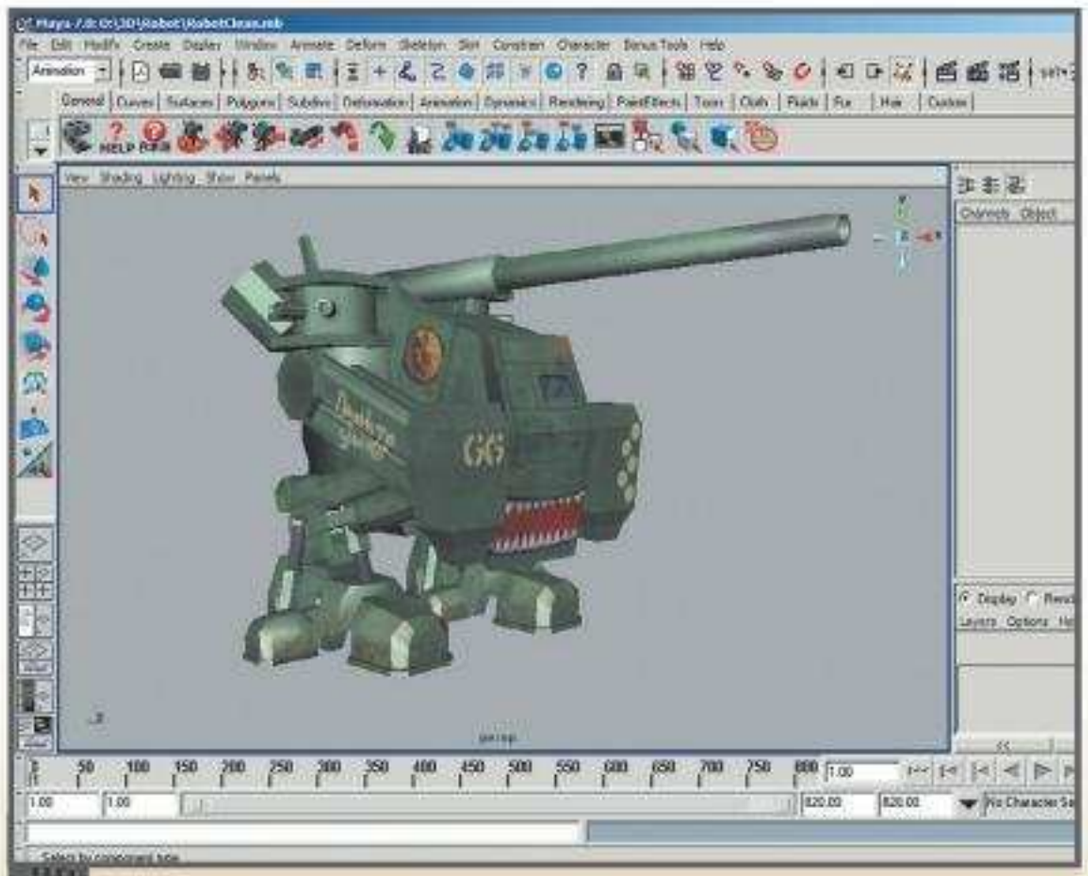
На выбор 3D-пакета жанр тоже мало влияет, но здесь все зависит от предпочтений разработчика либо от общего техпроцесса. Для меня 3ds Max — лучшая программа, не важно, что именно приходится делать. Четких жанровых предпочтений у меня нет, а вот в плане стилистики мне наиболее интересны фэнтезийные и футуристичные проекты. Делать современный реальный мир, то, что можно увидеть на улице, не слишком интересно.

Выбор пакета 3D-графики практически никак не зависит от целей, которые ставит перед собой моделлер. В том же 3ds Max можно с равным успехом создавать как высокополигональные объекты, так и «формочки» из нескольких сотен треугольников.

Чем объясняется популярность 3ds Max и Maya в моделлинге игр? Только ли тем, что это самые популярные пакеты трехмерной графики? Но ведь есть разработчики, которые предпочитают другие редакто-



3ds Max чаще всего используется в игровом моделировании.



Maya в большей степени подходит для киноиндустрии.

ры, и, по их словам, набор узкоспециализированных программ куда удобней, чем «все в одном».

[Максим]

3ds Max и Maya популярны не только в игровой индустрии. Дизайнеры, архитекторы тоже переходят на 3D-графику. В частности, это связано с ее распространенностью в интернете, обилием обучающих книг и курсов именно по 3ds Max и Maya. Широкие возможности этих пакетов в моделлинге, анимации, визуализации, относительная простота освоения...

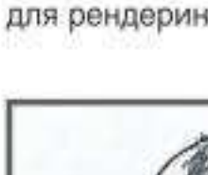
Безусловно, можно сделать объект в **Poser**, **Modo**, **ZBrush** и других утилитах, но если он не будет соответствовать техническим требованиям или его невозможно будет перенести в движок игры, толку от этой модели будет немного. Может быть так, что сделать каркас проще в одной программе, создать текстурную раскладку — в другой, а анимировать — в третьей. Однако если при экспорте из программы в программу проблем обычно не возникает, то про анимацию этого сказать, увы, нельзя. Поэтому при работе в команде (как у нас в студии) предпочтение чаще всего отдают какой-то одной программе, совмещающей в себе все эти функции.

Многие люди занимаются одновременно и моделлингом, и анимацией, им гораздо проще освоить один редактор, чем несколько узкоспециализированных.

Большинство девелоперов выбирает 3ds Max и Maya только потому, что работа в этих утилитах максимально стандартизирована, конвертация в движок игры предельно проста, а в случае чего под рукой всегда есть документация. Но не стоит забывать, что некоторые элементы трехмерных объектов иногда удается оформить только в сторонних утилитах. Например, сделать в 3ds Max реалистичные волосы или шерсть удается далеко не всегда.

От плюсов до минусов

Мания **Какие недостатки есть у 3ds Max и Maya? Применительно к моделированию в играх, конечно.**


[Максим]

Бытует мнение, что 3ds Max рассчитан на технарей, архитекторов, дизайнеров, то есть людей, привыкших к структуре CAD-программ, а Maya — на художников. 3ds Max изначально создавался как пакет для игрового моделирования, в нем до сих пор все подчинено данной концепции. Maya же сразу замахнулась на кинорынок: встроенные средства для создания волос, тканей, многочисленных эффектов, сама структура построения сцены, рассчитанная на использование множества объектов, средства анимации, mel-скрипт. Благодаря всему этому Maya вот уже много лет считается лучшим 3D-пакетом для киноиндустрии.

Сплайновое моделирование гораздо удобнее реализовано в 3ds Max. До выхода 7-й версии Maya 3ds Max также был предпочтительнее при создании LOD-ов (Level of Detail — уровень детализации) — моделей с различным числом полигонов, но при этом выглядящих практически одинаково на разном удалении. В Maya же просто не было инструмента для рендеринга текстур с hi-poly на low-poly.

В последнее время, однако, возможности этих двух пакетов все более сближаются. Так, в Maya появилась возможность рендерить текстуру с высокополигонального объекта на низкополигональный, а в стандартной комплектации 3ds Max 8 появились модификаторы Cloth и Hair/Fur для создания тканей и волос/меха; инструмент для быстрого маппинга высокополигональных объектов (Pelt mapping); еще с 6-й версии в 3ds Max интегрирован Mental Ray.

«Большие» пакеты трехмерной графики все больше сближаются друг с другом. Еще недавно Maya можно было смело называть утилитой, заточенной под киноиндустрию, а 3ds Max правил балом на игровом фронте. Сейчас ситуация меняется. Оба пакета учатся друг у друга, принципы работы становятся все более схожими. Ну а уж после того, как **Autodesk** (создатели 3ds Max) купили **Alias** (разработчики Maya) со всеми потрохами, можно не сомневаться, что два крупнейших в мире 3D-редактора будут развиваться параллельно.

Игры и кино

Мания **Чем моделирование для игр отличается от моделирования, например, для кино? В чем специфика этой работы?**

[Максим]

Принципиальных отличий здесь нет, но есть некоторые нюансы. В основном они касаются специфики взаимодействия человека и визуального ряда. То есть в кино моделируется только то, что будет видно в кадре, чаще всего для разных планов создаются объекты разной детализации. Если для общего плана картинку можно улучшить, скрыть какие-то недостатки в процессе сборки видеоматериала, композинге, то для крупного плана нужны текстуры высокого разрешения (или несколько текстур) и высокодетализированные модели. То, что мы видим в кино, зависит не только от самой формы, но и от освещения, применения эффектов, настройки шейдеров.

Для игры в общем случае необходимо построить всю игровую сцену, в которой будет происходить игровой процесс, так как геймер может управлять камерой, самостоятельно выстраивая визуальный ряд. Качество объекта в игре прямо пропорционально уровню мастерства моделлера, который к тому же ограничен возможностями движка. Зато автор полностью может контролировать визуальное качество.

Скетч и модель зомби для игры KnightShift и здание для игры SpellForce, созданные одним из моделлеров Render.ru.

Вопрос **Несколько риторический вопрос, но все же: насколько сложно освоить Maya и 3ds Max для пользователя, который раньше никогда не имел дела с программами трехмерного моделирования? Понятно, что есть разные уровни мастерства: чем они определяются и когда начинающий пользователь сможет их достигнуть?**

[Максим]

Сложность заключается не в освоении какого-либо пакета. В основном проблемы возникают с пространственным мышлением, с пониманием того, что с объектом можно работать не только как с единым целым, но и на уровне подобъектов (вершин, граней, ребер). В этом смысле Maya проще в освоении, поскольку все объекты сразу поддаются изменению на уровне подобъектов. И в том, и в другом пакете существует система помощи, причем в 3ds Max она рассчитана на начинающего, а в Maya — на более опытного пользователя. 3ds Max наиболее структурированная программа, все действия инструмента или модификатора сразу доступны в одной панели и полностью интерактивны.

При желании стать хорошим моделлером/текстурировщиком можно за год, а при наличии хорошего учителя — еще раньше. К примеру, свое обучение 3ds Max я начал в университете. 3ds Max я изучал один семестр, защитил диплом по дизайну компьютерных игр, качеством моделей доволен до сих пор, хотя сейчас сделал бы немного по-другому. Потом попал в студию Render.ru, где пришлось учиться работать в Maya. Эту утилиту я освоил за три месяца. В общей сложности мне потребовалось около девяти месяцев. По моему мнению, самый лучший учитель — работа в команде.

Можно долго учиться трехмерному моделированию по учебникам, можно постоянно читать рубрику «Игрострой», записаться на курсы, но быстрее и, наверное, правильнее всего развивать навыки работы с 3D при разработке конкретной игры. Работая в команде, можно быстро стать специалистом экстра-класса.

Autodesk кушает Alias

16 января 2006 года **Autodesk**, создатель 3D-пакета 3ds Max, приобрела компанию **Alias** — разработчиков Maya, второго по популярности 3D-редактора.

В результате Autodesk стали не только обладателями мощнейшей утилиты, с которой до этого постоянно конкурировал «Макс», но и взяли под крылышко около 3 млн пользователей Maya по всему миру. Теперь утилитами Autodesk пользуется свыше 7 млн человек. Многие моделлеры опасались, что после слияния двух концернов на рынке останется только 3ds Max, но этого, похоже, не произойдет. Компания собирается развивать как «Макса», так и Maya. При этом редакторы возьмут все самое лучшее друг у друга, но сохранят, скажем так, прежнюю направленность: Maya будет затачиваться под киноиндустрию, а 3ds Max — под компьютерно-игровой рынок и архитектуру.

Помимо программного пакета и акций Alias, в Autodesk перешло немало ценных сотрудников. Например, **Дэйв Ворри**, президент Alias по маркетингу, занял пост руководителя продаж, а **Майкл Беснер,** вице-президент по продвижению рынка в развивающихся странах, возглавил 3D-отдел компании.

Особенности и специфика

Вопрос **Часто приходится слышать, что тот, кто знает 3ds Max, с легкостью освоит любой другой трехмерный редактор. При этом, скажем, ZBrush здорово не похож на тот же «Макс». Насколько легко переходить с 3ds Max и Maya на другие редакторы трехмерной графики. И легко ли переходить с Maya на 3ds Max?**

[Максим]

Переходить с пакета на пакет гораздо проще, чем изучать какую-либо программу с нуля. Конечно, интерфейсы у них разные, иногда отличаются принципы действия инструментов. К примеру, в Maya каждый шаг записывается в хистори, так что в любой момент можно к нему вернуться и изменить значения уже примененного инструмента. В то время как в 3ds Max нужно сразу рассчитывать воздействие каждого инструмента либо потом править модель вручную.

С другой стороны — люди, работающие в 3ds Max или Maya, часто используют горячие клавиши, на которые можно назначить то или иное действие в любой другой программе трехмерного моделирования. Исключением могут стать клавиши управления вьюпорта, привязки и специфические команды, отсутствующие в одной из программ. К сожалению, существуют пакеты, не позволяющие переназначать хоткеи, к примеру — ZBrush. Но ZBrush все же не совсем полноценная программа моделирования. В ней удобно создавать высокодетализированные объекты на основе уже готовых низкополигональных моделей, пересчитывать карту нормалей, либо дисплейсмента для низкополигональных форм. Освоить ZBrush не сложнее, чем Photoshop.

Присоединяемся к мнению Максима. Для начала необходимо хорошо выучить один «большой» пакет трехмерной графики. На это обычно уходит от года до двух. После этого любой другой 3D-редактор вы без труда освоите за два-три месяца.

3ds Max подходит не только для создания трехмерных моделей: в нем можно творить настоящие арт-шедевры.

Впрочем, некоторые отдельные модельки сами по себе настоящие произведения искусства.

Вопрос: **Что, помимо умения работать в трехмерном редакторе, требуется от разработчика при создании игровой модели?**

[Максим]

При моделировании было бы неплохо помнить законы физики, желательно знание анатомии, художественное чутье и элементарный здравый смысл. В принципе, объект создается на основе эскиза художника, но эскизы бывают разные. То есть при наличии черно-белого скетча было бы странно увидеть в игре черно-белую форму, если это не обусловлено стилистикой. К тому же одним лишь моделированием для создания полноценной игровой формы не обойтись.

Любому объекту нужны текстуры. В современных играх используются несколько текстур на одну форму: текстура цвета, блика (specular), normal map, light map. Для normal map и light map чаще всего достаточно стандартных средств 3D-пакетов. Normal map можно создавать и в ZBrush. А вот для создания текстур цвета и блика не обойтись без дополнительного графического редактора. Обычно текстура собирается в Photoshop из набора уже готовых фотографий и дорабатывается, подрисовывается, где необходимо. Естественно, что художественное образование помогает в этом, особенно там, где надо нарисовать что-то уникальное, необычное.

Хочется вам того или нет, но чтобы стать профессиональным 3D-моделлером и работать в серьезной игровой студии, необходимо будет выучить ряд сторонних программ, напрямую к миру трехмерного редактирования не относящихся. По крайней мере, Photoshop надо знать назубок.

Вопрос: **Как развивается игровое моделирование? Чего уже сейчас можно ждать от игры будущего?**

[Максим]

Сейчас развитие игр идет скорее в плане технического совершенства, нежели новых идей. Производители софта все совершенствуют и совершенствуют технику (новинки выпускаются где-то раз в полгода), у разработчиков появляются новые возможности, а значит, меняются и требования к ним.

Игра будущего — это игра с максимально реалистичной графикой, где в каждой модели более миллиона полигонов. Хотя уже сейчас девелоперов заваливают претензиями по поводу того, что люди переносят действие из игры в реальность. Когда визуальных отличий между двумя мирами практически не будет, общественность, наверное, вообще захлебнется негодованием.

Кроме того, в моделлинге (и не только игровом) уже назрела проблема кадров. Из-за высокой конкуренции проектов становится все больше, выпускать их надо быстрее — следовательно, и работников нужно больше. А людей, специализирующихся в этой области, не так много, качественное специальное образование сейчас мало где дают. Render.ru пытается решить эту проблему, но своими силами справиться тяжело.

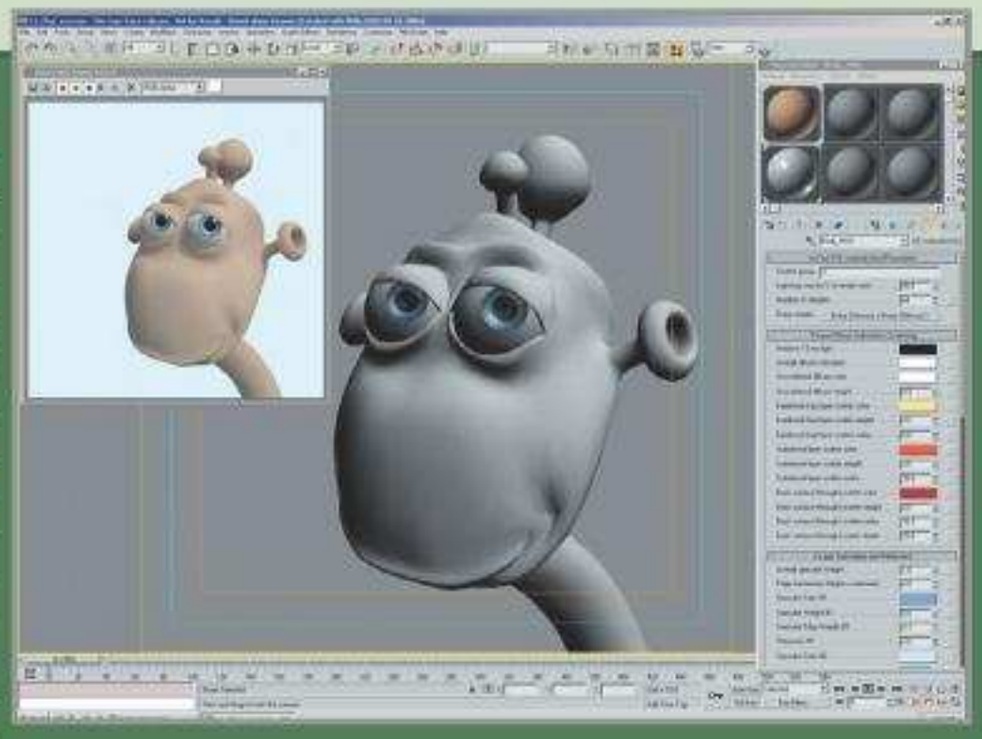
В ближайшие два-три года в игровой индустрии будет не хватать специалистов по трехмерной графике. Самое время оперативно освоить несколько 3D-пакетов и попробовать устроиться на работу в какую-нибудь игровую компанию. Пройдет несколько лет, и все вакантные должности будут заняты, выбить себе место под солнцем будет в разы сложнее.

■ ■ ■

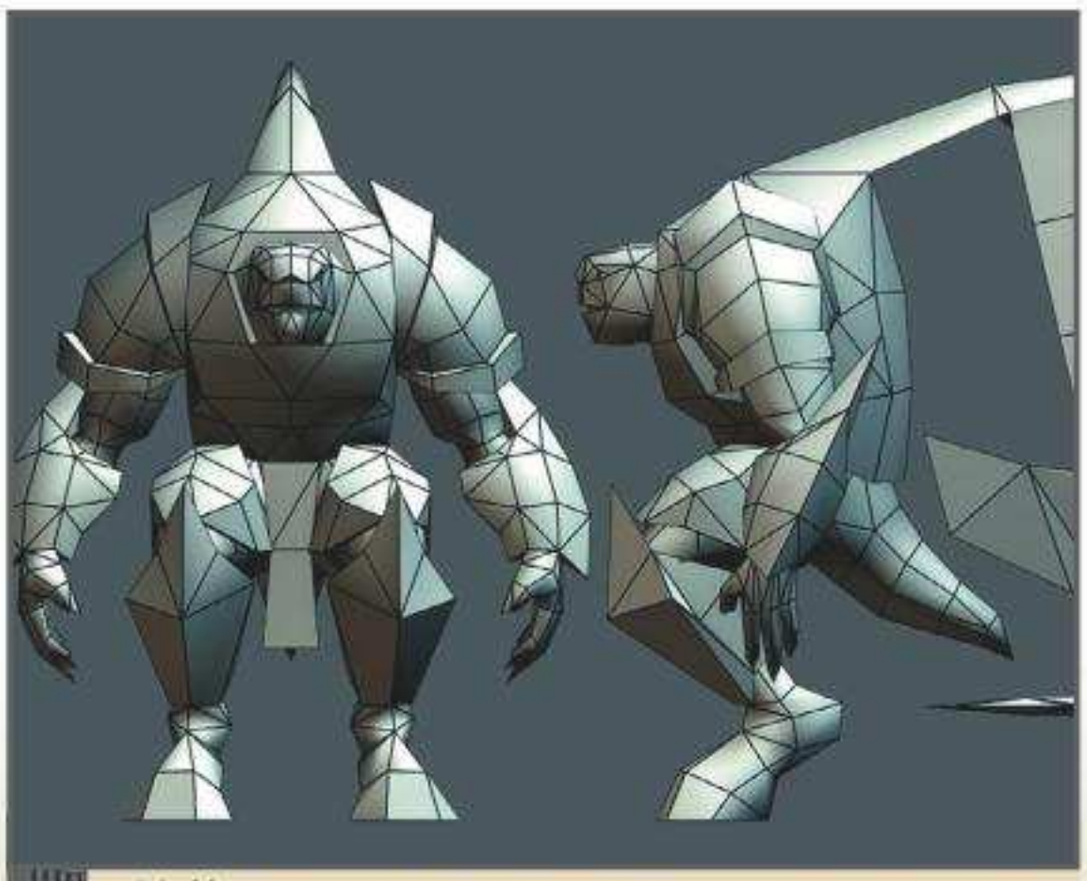
3ds Max, Maya и другие «большие» пакеты трехмерного моделирования находят свое применение в компьютерно-игровой индустрии. Выделить какой-то один из них, сказать, что именно его стоит осваивать начинающим разработчикам, а на остальные не обращать внимания, практически невозможно. При устройстве на работу в игровые компании от моделлера обычно требуют, чтобы он назубок знал не один, а как минимум два графических пакета, а лучше — три-четыре.

Другое дело, если речь идет о разработке бесплатных модов и карт к уже существующим играм — тут зачастую можно обойтись одной программой, работающей с трехмерной графикой: часто достаточно **GMax** — облегченной и при этом совершенно бесплатной версии 3ds Max, которую мы уже не раз выкладывали на наш диск. ■

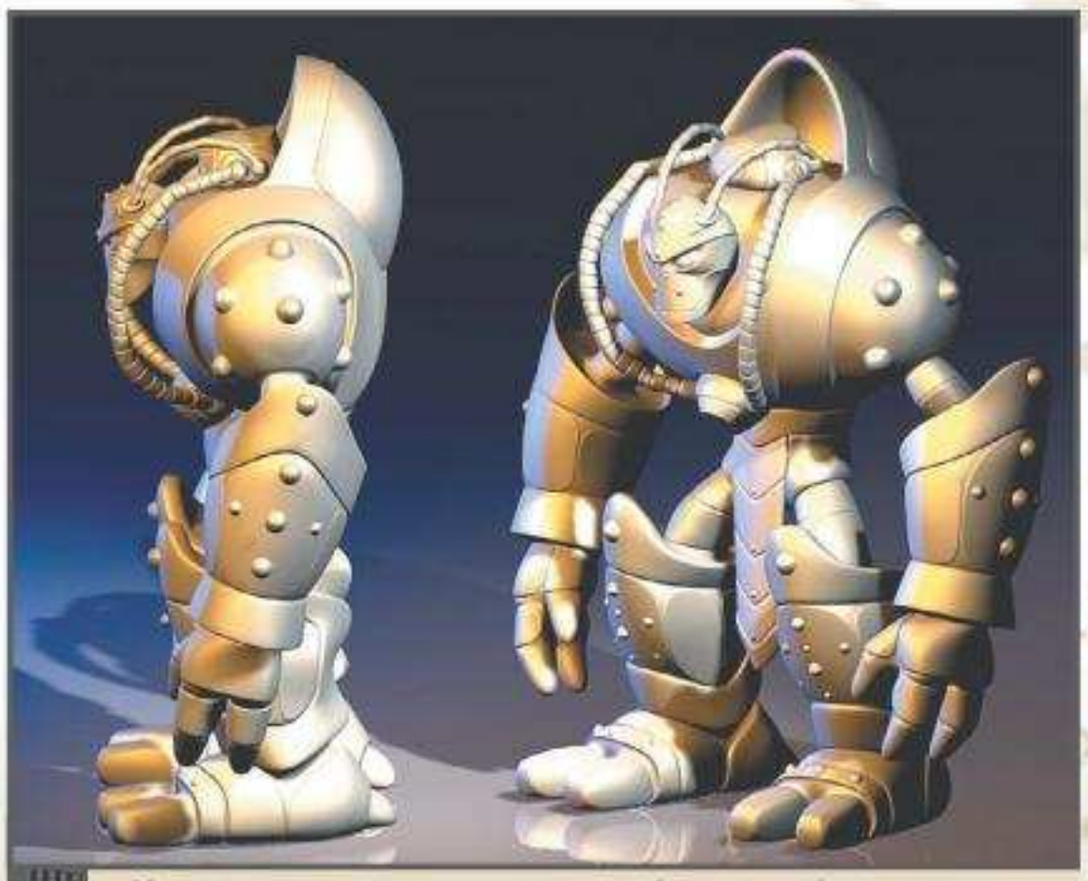
Продукты Autodesk



Компания Autodesk, появившаяся на свет в далеком 1982 году, выпустила за свою историю не один десяток программных продуктов. Не все из них дожили до сегодняшнего дня, но очень многие пользуются популярностью во всем мире и поныне. Например, 3ds Max — самый известный 3D-пакет. Многие наши читатели спрашивают, сколько он стоит. Отвечаем — $3495. **Mental Ray** — программа для профессиональной визуализации. Альтернативный 3D-пакет, его последняя версия заточена под интеграцию с «Максом». **Discreet Fire** — система для нелинейного редактирования видеопотоков. Используется в киноиндустрии и при создании анимационных заставок к компьютерным играм.



3ds Max хорош как в низко-, так и в высокополигональном моделировании.



Некоторые высокополигональные объекты удобнее создавать, например, в ZBrush. Да и освоить эту программу несложно.

ИГРОВОЕ ПСИХОПРОГРАММИРОВАНИЕ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Как показывает лента международных новостей, компьютерные игры все чаще становятся предметом пристального внимания не только геймеров, но и всяческих организованных структур, интересы которых носят вовсе не игровой характер. Можно ли целенаправленно использовать игры для внушения игрокам каких-то идей? Существует ли подобная опасность? Об этом мы поговорим сегодня с представителями российского игропрома, в числе которых:

amicus — Петр Прохоренко, сценарист и гейм-дизайнер студии **«Леста»**;

ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист **KDV Games**;

AG — Макс Тумин, менеджер **MiST land — South** (ответственный за проект **Jagged Alliance 3D**);

Владимир Болвин, **Алексей Макаренков** и **Светлана Померанцева** размышляли вместе с девелоперами от лица **«Игромании»**.

Психология игровой атмосферы

При построении игровой атмосферы разработчики обращают особое внимание на психологию восприятия. К примеру, всем известны (и уже порядком набили оскомину) основные приемы нагнетания ужаса: заунывные мелодии, темный экран, мрачная архитектура, разбросанные на мостовой патолого-анатомические подробности и враг, неожиданно нападающий из темноты. Все это прекрасно работает уже многие годы.

«Ужас» на каждом направлении создают по-своему: композиторы наигрывают депрессивные мелодии, художники ищут вдохновение в своих детских переживаниях, дизайнеры уровней выстраивают что-то гнетущее, а гейм-дизайнеры подкидывают игроку всяческие опасности. Все они хотят одного — напугать будущего игрока до мурашек по телу и колик в животе. Задача чисто психологическая. И методы, зарекомендовавшие себя в жанре horror (как и любом другом), тоже чисто психологические. Мы их знаем и давно к ним привыкли.

Но в области психологии есть и более сильные вещи. Возьмем, например, модное в некоторых кругах НЛП (нейро-лингвистическое программирование). С помощью безобидных, на первый взгляд, слов специалисты способны добиться от человека именно той реакции, которую они запланировали. «Клиента» располагают к себе («подстройка»), добиваются полного и безоговорочного подчинения. Затем голосом и фразами, построенными специальным образом, вводят человека в состояние транса. В этом состоянии люди отдают все накопленные сбережения первому встречному и покупают абсолютно ненужные вещи.

Естественно, такие возможности очень интересуют мошенников и тех, кто делает рекламу (хотя многие не видят между ними никакой разницы). И они пользуются этим мощным оружием. Можно ли применять его в компьютерных играх? Многие считают, что геймеры во время игры и без того находятся в состоянии своеобразного транса. Так почему бы не воспользоваться ситуацией?

Внимание! Как вы думаете, могут ли компьютерные игры использоваться для целенаправленного влияния на психику геймеров?

[ChS]

Конкретно для игр НЛП-подобные технологии вряд ли применимы. Ведь главное в них — личный контакт с клиентом, обратная связь. К тому же многое зависит от навыков самого НЛП-программиста. То есть это не магическое чудо-оружие массового поражения, а тонкая индивидуальная работа. Я не думаю, что человека можно запрограммировать на конкретные действия без личного участия гипнотизера. Максимум, что можно достичь, это сдвигов в предпочтениях, но для зрителей ТВ-рекламы (и вообще клиентов масс-медиа) такие вещи уже давно не в диковинку.

Про «зомбирование» телезрителей мы слышим не первый год. Слово это, конечно, очень страшное. Но покупка средства от перхоти фирмы X вместо шампуня компании Y не имеет серьезных последствий. Другое дело, когда хотят выудить у человека большую сумму денег. В этом случае аферисты приглашают жертву на семинары, встречи, где плотно и многоступенчато обрабатывают в непосредственном личном контакте, чтобы подавить мощный голос разума.

С другой стороны, вопрос вполне резонен, поскольку игрок (в отличие от зрителя) находится в измененном состоянии сознания — и это вроде как медицинский факт. Транс не транс, но что-то такое есть. Вполне вероятно, что соответствующие разработки ведутся уже сейчас. Дело это новое и перспективное. Причем не исключено, что для игроков найдутся свои, более результативные технологии влияния.

Но все же сомневаюсь, что без личного контакта с жертвой можно добиться особо впечатляющих ре-

зультатов.

[AG]

Теоретически такое действительно возможно. НЛП требует особой квалификации НЛП-программиста и индивидуального подхода, но только если речь идет о комплексной обработке на высшем уровне. Для нижнего уровня (элементарные вещи типа OBEY, PAY TAX, DO NOT SMOKE, USE CONDOMS) особых навыков не нужно, как не нужна точечная индивидуальная обработка. Это действует на всех. Разумеется, с разной эффективностью, в зависимости от личных качеств обрабатываемого. Но принцип остается неизменным. Именно так делается реклама. Только вот непонятно, кому и зачем это может потребоваться на практике? Разве что для каких-то целей, не связанных с игрой...

Мани, мани

Игромания **Если не брать благородные причины, то из-за денег. Чтобы зомбированный геймер хотел сесть за игру снова и снова. Чтобы с нетерпением ждал продолжения. Чтобы покупал в магазине продукты компании X, а не Y. Геймеры и сейчас так делают. Но при помощи новейших достижений в технике зомбирования можно, к примеру, выдать посредственную игру за шедевр и собрать хорошую кассу.**

[AG]

Тут подготовка проведена уже заранее — рекламой, общей PR-компанией и много еще чем. Можно, конечно, заложить в игру определенные посылы и внушать геймеру «КУПИ ЕЩЕ ОДНУ КОПИЮ!» или «ЭТО САМАЯ ЛУЧШАЯ ИГРА!». Но я считаю, что это нехорошо (надеюсь, никто этим не пользуется). НЛП — очень непростая штука. Играть с ней опасно, последствия могут быть самыми непредсказуемыми.

Допустим, авторы хотели, чтобы геймер настроился на внимательное изучение мануала, и внушали, что игра сложная, что в ней придется долго разбираться. Вместо этого игрок может ее забросить. Что бы он ни делал, ему будет казаться, что это требует от него неимоверных умственных усилий — игра ведь сложная. Лучше внушать, что игра интересная. Самыми эффективными (или вообще единственно эффективными) будут внушения типа «ТЕБЕ ИНТЕРЕСНО», «ГРАФИКА СУПЕР», «ЗАЙДИ НА ФОРУМ И СКАЖИ, КАК ВСЕ КРУТО». Но это абсолютно чернушные методы. Те, кому игра понравится, разберутся в ней без всяких внушений.

[amicus]

А зачем нам решать проблемы в позиционировании игры НЛП-шаманством с непонятными последствиями? Если игрок купил игру и не чувствует фана, то причин, как правило, может быть три:

— Игрок сам виноват и купил «не свою» игру (к примеру, поклонник авиасимуляторов взял гонку, а фанат RPG приобрел стратегию).

— Игрока обманули ложной информацией. Это проблема маркетингового отдела издателя или разработчика. НЛП для ее решения не требуется.

Самонастраиваемые игры

Если выбросить из головы тревоги по поводу зомбирования, то определение потенциальных возможностей игрока непосредственно во время игры обещает очень интересные результаты. К примеру, динамически изменяющаяся сложность игры в зависимости от уровня геймера позволит с одинаковым удовольствием проходить ее и новичкам, и людям опытным. Ситуации с застреванием на уровне будут исключены. Это не значит, что для победы не придется полотеть. Совсем наоборот, но потеть каждый будет в меру своих способностей. Если геймер проигрывает несколько раз подряд, ему снизят планку сложности. И наоборот, если все у него получается с первого раза, задача будет усложнена.

Еще интереснее идея сделать геймплей, который меняется в зависимости от предпочтений геймера. Например, если игрок в RPG предпочитает рубить монстров и неохотно следует заготовленному сюжету (не читает книги, выполняет задания от случая к случаю), игра понизит свою «интеллектуальность». Геймеру будут показывать упрощенные и сокращенные тексты, не будут требовать выполнения некоторых заданий... Игра для него превратится в банальный экшен. И наоборот. Примеров может быть много. Но в любом случае искусственный интеллект должен как-то оценивать психологическое состояние игрока и реагировать на него соответствующим образом.

— Игрок сделал все правильно, но игра не удовлетворяет его потребностям из-за низкого качества. Это проблема разработчика. Решать ее путем подключения НЛП — чистой воды сволочизм.

Качественно сделанная игра приковывает к себе игрока и без дополнительных телодвижений. Было ли НЛП в **Starcraft**, **Fallout**, **GTA** или **DOOM**? Думаю, нет.

[ChS]

Денежный мотив тут вовсе не очевиден. Я уверен, что разработка игры с НЛП-начинкой получится заметно дороже, чем без нее. Да и в целом дикость получается. Извольте, компания живет тем, что делает негодный продукт, но с помощью психотехнологий убеждает покупателей, что это продукт годный? Отсюда недалеко до «Футурологического конгресса» Лема, где описана подобная абсурдная утопия. Где люди представляли, что едут в автомобиле благодаря распылению в атмосфере специализированных галлюциногенов, а на самом деле они бегают по дороге. А автомобилей и автомобильной промышленности уже давно нет. Да и вообще никакой промышленности, кроме химической, нет.

Психоигры могут оказаться востребованными в других областях. Как раз для плотного внедрения посланий типа OBEY и PAY THE TAX. Еще можно добавить JOIN THE NAVY, как в «Симпсонах». Ну и для внушений с обратным смыслом, понятно.

[Игромания]: Можно ли вообще применять подобные схемы в играх? Не опасно ли это?

[amicus]

Законодательно это не запрещено. Правда, лично мне неизвестно, чтобы кто-то из разработчиков сознательно закладывал НЛП-методики в свои проекты. К тому же сначала необходимо доказать, что НЛП или какая-то его производная может быть эффективной в компьютерных играх. Иначе получается вопрос в стиле «*не опасен ли захват студии разработчиков экипажем летающей тарелки с целью порабощения Земли?*». Опасно, наверное...

[ChS]

Пожалуй, да, опасно, и как любое вмешательство в индивидуальность. Но я уверен, что если проблема действительно возникнет, общество найдет противоядие. По крайней мере, борются же с рекламой. Во многих западных школах существуют даже уроки медиаграмотности, где детей учат понимать, что стоит за рекламными роликами и как следует их воспринимать.

[AG]

Все зависит от того, с какой стороны посмотреть. Если смотреть с точки зрения свободы личности — да, опасно. Если же со стороны общества и его благополучия — порой даже полезно. Такие внушения, как «НЕ КУРИ», «НЕ СОРИ», «ПРЕДОХРАНЯЙСЯ», несут пользу как личности, так и обществу.

Промывание мозгов

Игромания **А дипломированные психологи принимают участие в разработке компьютерных игр? Нужно ли разработчикам разбираться в психологии геймеров?**

[ChS]

Лично мне такие примеры неизвестны. Видимо, просто еще не сформировалась специальность «Психология интерактивных развлечений». Соответственно, нет и специалистов. Может, они и не нужны. Ведь над кинофильмами, насколько мне известно, психологи тоже не работают. Продюсеру и режиссеру достаточно своего жизненного опыта и видения. Ну и музы. Ду-

маю, гейм-дизайнеры — это есть и психологи в определенной степени. Только перед ними не стоит задача зомбирования геймера — им нужно сделать так, чтобы играть было интересно. Именно на психологии основана, например, концепция «Игра как обучение».

[AG]

Никогда не слышал, чтобы к разработке игр привлекали психологов — и вряд ли когда-нибудь услышу. Разве что из стен какой-нибудь крупной «фабрики конвейерного типа», где игры делают методом штамповки по заранее известным психологическим лекалам. Игра не может быть идеальной. Ее качество зависит от способностей разработчиков, но никак не от психологии геймеров. Учитывать ее при разработке игр ни к чему.

[amicus]

У нас такие специалисты не работают: в рабочих группах должности «психолог» не предусмотрено. Но с другой стороны, многие люди из руководящего состава у нас в той или иной мере знакомы и с психологией, и со многими другими дисциплинами. Я, например, хорошо знаю психологию геймеров, увлекающихся военно-историческими играми, а вот что нужно любителям шутеров, как они реагируют на «игровые раздражители», понимаю гораздо меньше.

Может быть, у нас они не работают? Недавно по заказу Министерства обороны США была выпущена игра, где бравые американские солдаты борются с терроризмом по всему миру. Это не та организация, которая любит выбрасывать деньги на ветер. Вряд ли американским военным пришло в голову просто развлечь геймеров по всему миру.

[AG]

Это пропаганда, банальная промывка мозгов и манипуляция общественным мнением.

[amicus]

Очевидно, что Министерство обороны США, как любая крупная организация, преследует свои цели — готовит себе пополнение. Ничего более шокирующего, чем факт активной рекламы военной службы, эта игра не несет. Изменились реалии — изменилась и реклама.

[ChS]

Всего лишь попытка идти в ногу со временем. Раньше были героические эпосы про богатырей и рыцарей, потом плакаты «Ты записался добровольцем?», потом фильмы, теперь вот игры.

Заметьте, промывка мозгов (пропаганда) — это и есть психологическая обработка. И компьютерную игру в неигровых целях применяет мощная государственная структура, которая найдет средства на десяток другой лучших психологов... Какой будет следующий шаг? И что остановит их от использования НЛП-технологий? Да и без них достаточно желающих «воздействовать». В США уже был случай, когда целая команда разработчиков одновременно покончила жизнь самоубийством. Как оказалось, все они были сектантами. Если игры будут делать «дети Муна», «последователи Гидеона» и прочие «белые братья», они постараются увеличить свою паству любыми способами.

[ChS]

В мире хватает сатанистов-музыкантов, сатанистов-писателей и сатанистов-режиссеров, но что-то не похоже, что этот самый мир погряз в сатанизме. Также и с играми. Можно зацепить ничтожный процент психически нестабильных, которым на самом деле не важно, на чем свихнуться. Они и без игр с успехом найдут себе точку сдвига.

Классическая русская литература широко описывает таких оторванных от реальности юношей, только на другой почве, преимущественно на литературной. Что будет дальше с играми в целом, неясно. Попытки сделать из них инструмент эффективного психического воздействия обязательно последуют. Думаю, будут даже отдельные внушительные результаты, именно в силу особенностей компьютерных игр и геймеров. А в целом разобраться с этим обществу не проблема.

■ ■ ■

Кажется, вскоре мы действительно можем стать свидетелями появления нового жанра (или класса?) компьютерных игр, который нам вовсе не нужен. Насколько попытки навязать чужую волю игрокам окажутся результативными, покажет время. Чтобы не попасть под удар и не оказаться в роли кроликов, обращайте внимание на тех, кто заказывал разработку игры. От обычных разработчиков такую гадость мы получим едва ли. Они разве что рекламой иногда балуются, но это не новость. Ее можно встретить и в GTA, и в старом добром **Duke Nukem 3D**. А вот если это какая-то государственная структура, держите ухо востро. Психоигры, как метко окрестил их Михаил Пискунов, вполне могут появиться уже в ближайшее время. Или уже появились? ■

Компьютерное зло

В отличие от литературы, компьютерные игры дают возможность пройти сюжетные линии как за плохих, так и за хороших персонажей. И большинство геймеров такую возможность не упускают. **Дин Кунц** (американский фантаст) однажды выразился так: *«Писатель — это то, что он пишет, и сам он становится тем, о ком пишет. Именно поэтому я избегаю писать книги, в которых зло побеждает добро»*. Как же тогда психологически личина негодяя влияет на игроков?

[AG]

Если не считать, что понятия добра и зла это абстракции сугубо относительные, получится, что мораль «одна на всех». Лично я придерживаюсь другого мнения — добро и зло для меня могут меняться местами. Ключевыми силами являются хаос, порядок и их равновесие. Достижение равновесия есть добро, а разбалансировка системы — зло. То есть если для достижения равновесия надо убить 1000 000 приверженцев порядка — это все равно «добро». Мне нравится отыгрывать «злых» персонажей так же, как добрых и нейтральных. В каждом случае есть интересные моменты.

[amicus]

Очень рад за писателя Дина Кунца, надеюсь, он сохранил свое психическое здоровье до глубокой старости. Писатель — это определенный и очень важный инструмент социума. Он либо обслуживает определенную структуру в обществе, либо выполняет социальную роль. Соответственно, ограничивать себя шаткими морализаторскими конструкциями для него все равно, что врачу дать себе обещание не прописывать пациентам таблетки с синим ярлычком, а только с красным и зеленым.

[ChS]

Похоже, Дин Кунц один такой правильный.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*

В тылу врага II

*По версии Gameland Award 2005

BEST WAY
1С® ФИРМА "1С"
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.

GRAND THEF AUTO: МОДЕЛИРОВАНИЕ

ЭДУАРД КЛИШИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

В прошлом номере мы закончили цикл статей о создании миссий для **GTA: SA** при помощи скриптов. Вы уже умеете самостоятельно делать собственные уровни, но ведь кроме уровней всегда хочется добавить еще и свои модели, а не лепить что-нибудь «якобы новое» на основе уже встроенных в движок 3D-объектов.

Специально для тех, кто хочет создать миссию с нуля, мы сегодня расскажем, как моделировать объекты для GTA: San Andreas в популярной программе **Zanoza Modeler**. Впрочем, почему же только для GTA? Полученные объекты вы сможете использовать практически в любой компьютерной игре, поддерживающей экспорт внешних моделей.

WELCOME TO THE JUNGLE

Рядовому пользователю Zmodeler поначалу может показаться настоящим монстром. Поэтому мы будем изучать программу от простого к сложному. Установите редактор ***с нашего диска***. При первом запуске утилиты вы увидите четыре окна с различными видами (сверху, справа, спереди и 3D), ряд менюшек и инструментальных строк. Настройку программы начнем с видов редактирования объекта. Щелкните по кнопке с названием проекции одного из видов — перед вами появится меню, где можно изменить текущее положение камеры (Front, Back, Right, Left, Top, Bottom, UV Mapper, User view или 3D).

С UV Mapper мы поработаем при текстурировании созданной модели. Под горизонтальной чертой в этом меню содержатся пункт **Settings**, где можно изменять визуальные настройки программы, и пункт **Background**, в котором разрешено выбрать цвет фона, а при желании загрузить собственную картинку в качестве бэкграунда (например, чертеж новой модели). Чтобы изменить фон, выберите в меню пункт **Background\Color** и в цветовой палитре укажите понравившийся вам цвет (данная функция работает только в окне 3D-вида).

Если хотите загрузить чертеж, выберите в меню пункт **Background\Image\Load Image**. В появившемся окне нажмите кнопку **Add**, чтобы добавить изображение. После того как чертеж будет добавлен, нажмите кнопку **Ok**.

АНАТОМИЯ РЕДАКТОРА

Изучим строение основного окна редактирования. Все внимание на **рис. 1**.

Стрелка 1 указывает на эллипс, где расположились стандартные примитивы — базовые компоненты любой игровой модели.

Стрелка 2 указывает на действия, которые можно проводить над объектами (модифицирование, объединение, текстурирование).

Стрелка 3 указывает на красный кружок — редактор материалов (**Material Editor**), используемый нами при текстурировании модели.

Поле объектов, которые были (или будут) созданы, выделено на рисунке **зеленым прямоугольником**. **Красный кружочек** в левом верхнем углу каждого окна — кнопка смена вида. **Красным прямоугольником** в панели инструментов отмечены кнопки импорта/экспорта моделей. Наконец, **синим прямоугольником** в панели инструментов выделены режимы редактирования объекта.

СТАНДАРТНЫЕ ПРИМИТИВЫ

Любая игровая модель состоит из так называемых стандартных примитивов: куба, сферы, цилиндров. Выберите любой стандартный объект, на одном из видов (кроме 3D) кликните левой кнопкой мыши и определите размер будущей модели. Снова кликните левой кнопкой мыши на текущем виде — объект будет создан.

При определении любого примитива (кроме куба) вам будет предложено меню, в котором необходимо выбрать количество полигонов объекта по горизонтали и вертикали. Чем больше полигонов, тем проще придать объекту желаемую форму.

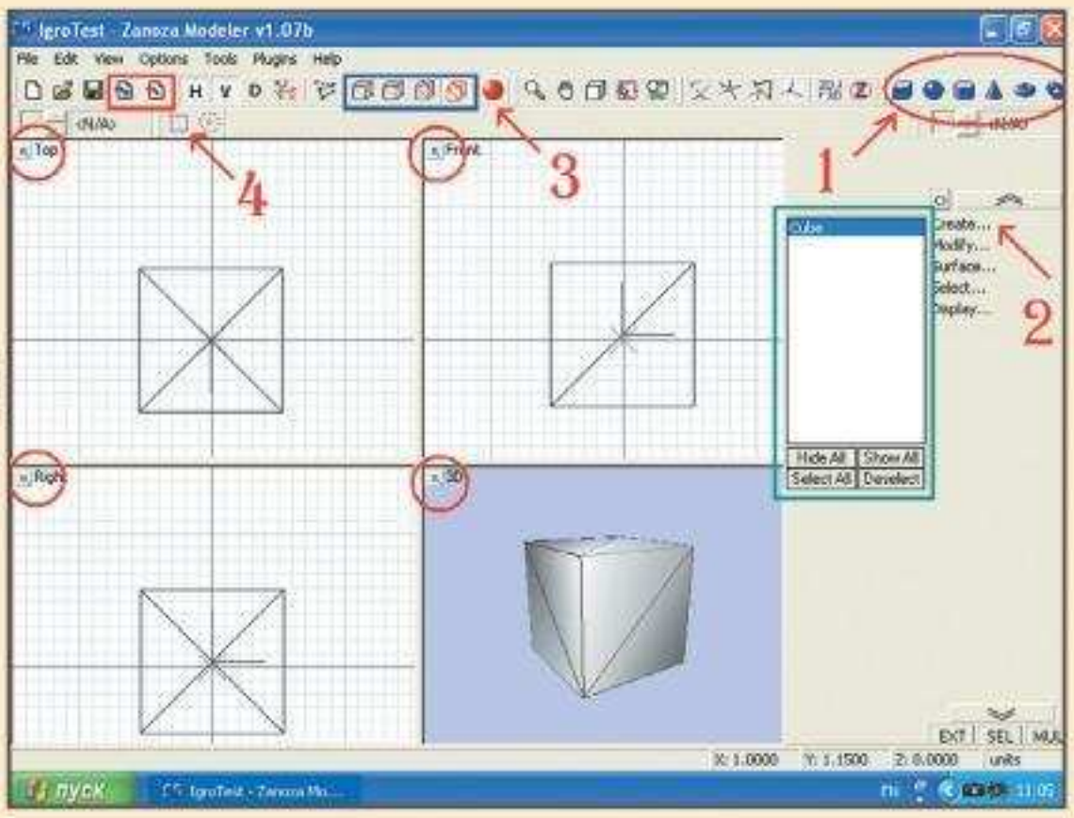


Рис. 1. Анатомия редактора.

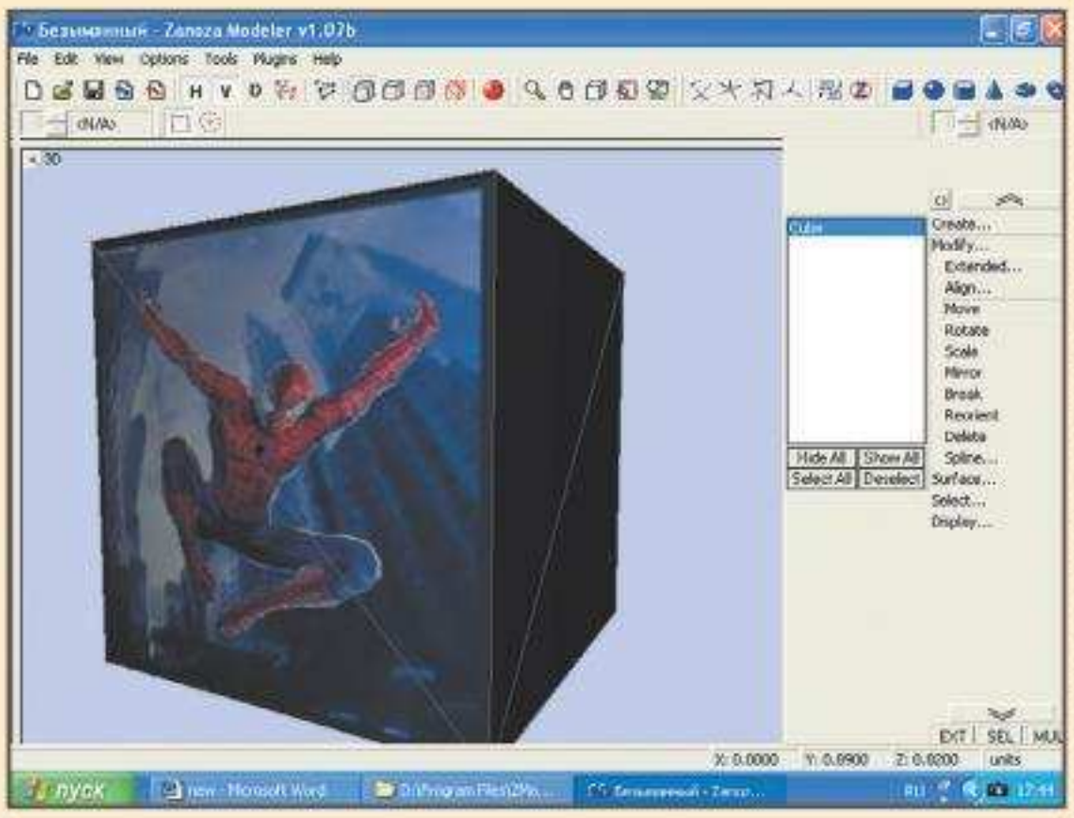


Рис. 2. Пример правильного наложения текстуры на созданный объект.

МОДИФИКАТОРЫ

Не думайте, что, создав несколько кубиков, вы получите действительно красивую модель. Чтобы объект вышел привлекательным, необходимо скрыть грубость базовых форм. Достигается это путем редактирования примитивных объектов. Чтобы изменить стандартную форму, выберите в инструментальной панели кнопку **Modify** — в инструментальной панели появятся модификаторы для редактирования объекта. Рассмотрим основные из них.

Модификатор **Move** позволяет редактировать и перемещать выделенные части объекта. Он может работать в нескольких режимах. В режиме редактирования (скрывается под цифрой **4**) можно выделить объект целиком. Режим редактирования полигонов живет под цифрой **3**, режим редактирования плоскостей — под цифрой **2**, а режим редактирования вершин — под цифрой **1**. После того как вы выберете нужный вариант, щелкните на одном из видов правой кнопкой мыши, чтобы выделить соответствующие объекты, плоскости, вершины или полигоны.

Например, если вам нужно выделить 15 полигонов, плоскостей или вершин, выстроенных в один ряд, отмечать их поштучно будет не совсем удобно. Для такого случая предусмотрен специальный инструмент — **Rectangle Easy selector**. Он позволяет выделять неограниченное число элементов объекта. Находится селектор в инструментальной панели под красной стрелкой — кнопкой экспорта (прямоугольник, построенный из пунктирной линии с красным крестиком в верхнем правом углу).

Двигаемся дальше. Модификатор **Rotate** позволяет поворачивать объект в нужном направлении. Для того чтобы повернуть объект на одном из видов, выберите данный модификатор, наведите указатель на объект и, удерживая левую кнопку мыши (далее ЛКМ), поворачивайте его по или против часовой стрелки.

ХЕЙКО ФИДЖ — ЛЕГЕНДА GTA

Хейко Фиджа (**Heiko Feege**), известного в Сети как **Odie**, можно считать отцом-основателем моделирования и маппинга для GTA. Именно благодаря ему игровая общественность познакомилась с такими проектами, как **Stunt Park**, **Miss Liberty** и **Odies's Beach Park**. Он же начал в свое время разработку глобального аддона **GTA: Berlin**, который по качеству исполнения можно смело ставить в один ряд с творениями **Rockstar**. Многие надеялись, что проекты Odie будут выпущены и под GTA: San Andreas, но судьба распорядилась иначе — Хейко Фидж скончался 7 июня 2005 года, так и не дождавшись выхода GTA: San Andreas на PC...

Следующий полезный модификатор — **Mirror**. Выбрав его и нажав ЛКМ, вы добьетесь эффекта отражения объекта. Модификатор **Scale** позволяет уменьшать/увеличивать объект на соответствующих видах. Наконец, чтобы объединить созданные вами объекты, выберите пункт меню **Select\Single** и выделите нужные объекты целиком (режим редактирования объектов **4**). Затем выберите пункт **Create\Objects\Uniteselect** и щелкните ЛКМ по выделенным элементам. Появится меню, в котором нужно прописать название и нажать кнопку **Ok**. Ненужные объекты вы всегда можете удалить при помощи модификатора **Delete**.

ОСНОВЫ ТЕКСТУРИРОВАНИЯ

Текстурирование модели проходит в несколько этапов: подготовка текстур, выбор объектов (или их частей), которые нужно затекстурировать, применение текстуры к модели и последующее редактирование текстуры.

Нажмите клавишу **M** на клавиатуре или кликните на изображение красного кружочка в панели инструментов. Перед вами появится окно выбора материалов текстур. Чтобы добавить изображение в **Material Editor**, поставьте галочку напротив пункта **Primary**. Справа появится кнопка **Load Map**, ранее недоступная. При ее нажатии подсветится меню выбора текстур. Чтобы добавить внешнее изображение, нажмите кнопку **Add** и выберите ту картинку, которую собираетесь применить к объекту.

Нажмите **Ok** и выйдите из Material Editor. Переходим ко второму этапу текстурирования модели. Выберите пункт меню **Surfaces\Mapping\Assign UV** и при включенном режиме **Select\Single** (предварительно выбрав режим редактирования полигонов — **3**) щелкните ПКМ по объекту, чтобы выбрать нужные элементы. После того как выделенные части станут красного цвета, кликните по ним ЛКМ. Если вы выбрали несколько полигонов, включите кнопку **Sel**, располагающуюся под списком созданных объектов. После этого снова щелкните ЛКМ по выделенным элементам. Если вы выбрали, например, два полигона, кликните мышкой на каждом из них при нажатой кнопке **Sel**: таким образом вы избавите себя от лишних проблем при редактировании текстуры объекта.

Текстура наложена. Чтобы растянуть ее, выберите в одном из окон вид **UV Mapper** — появится затекстурированная часть объекта. Алгоритм работы с ней тот же, что и при редактировании объектов. Растянуть полигоны по размеру текстуры вы можете в режиме **Modify\Move**.

■ ■ ■

Подведем итоги: мы рассмотрели основные принципы создания, редактирования и текстурирования модели, которую вы можете использовать по своему усмотрению. Можно даже экспортировать ее в **NFS** или трехмерный редактор **3ds Max** — решать только вам! ■

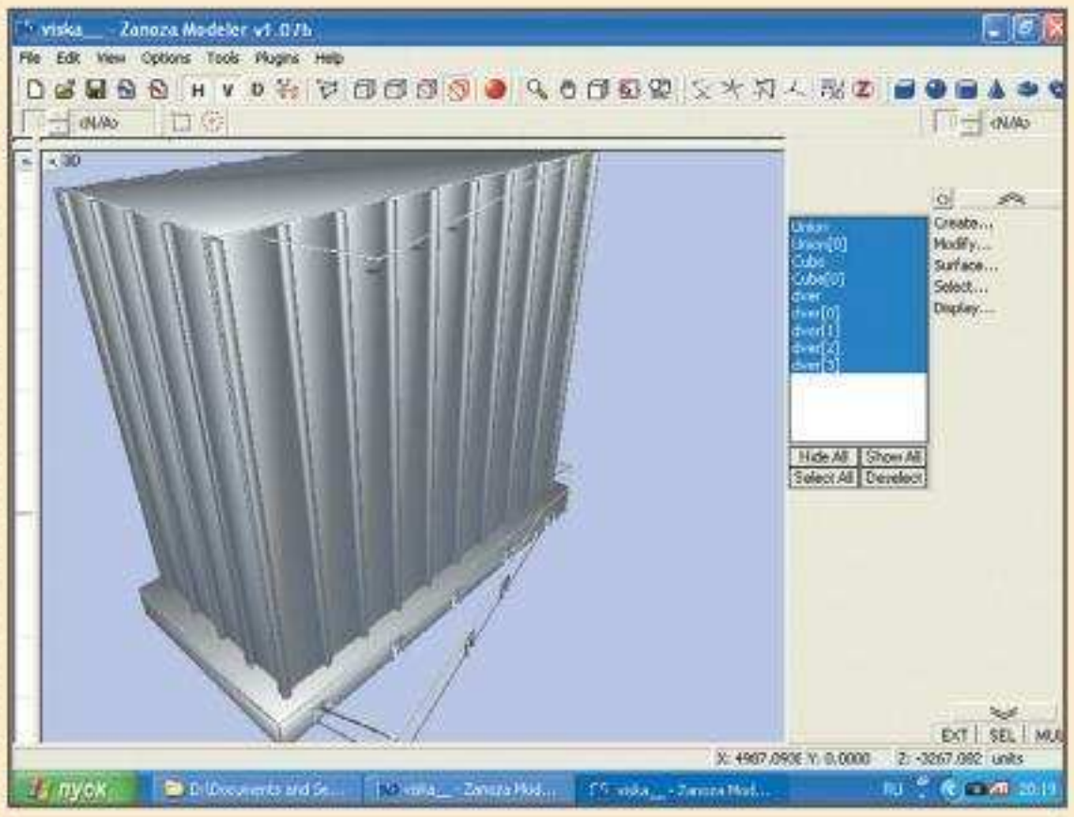


Рис. 3. Модель готова, осталось лишь наложить текстуру на заготовку.

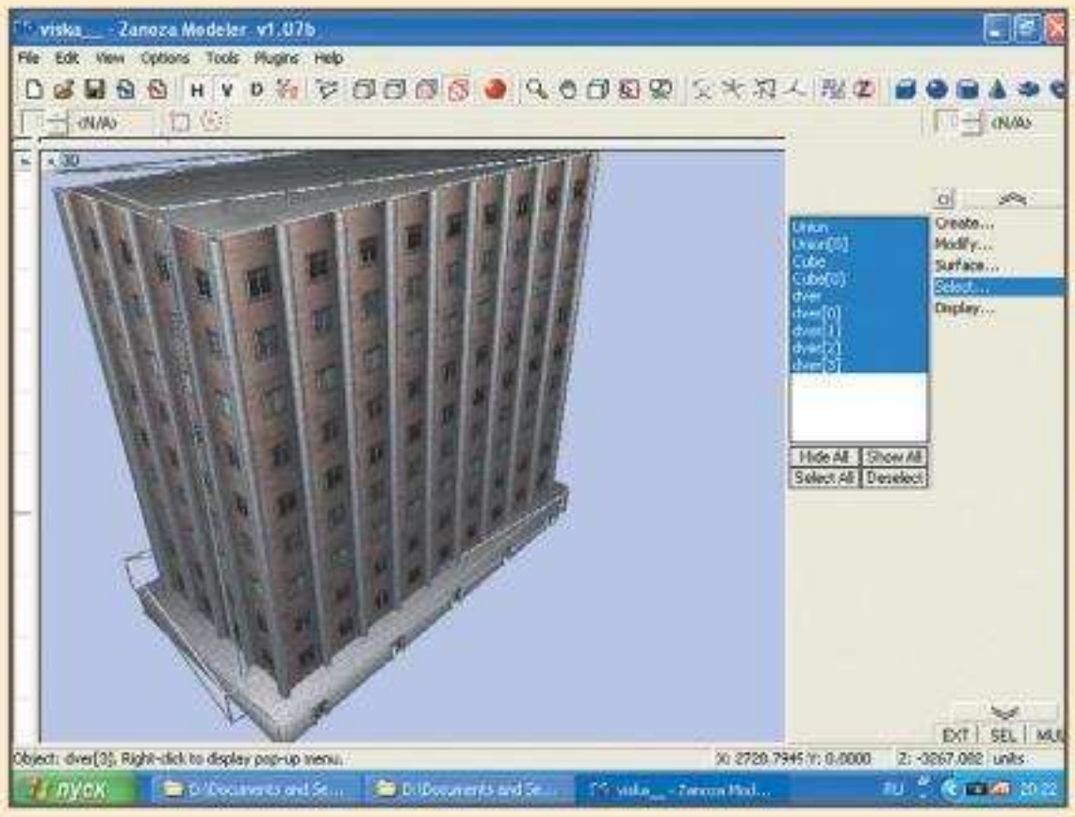


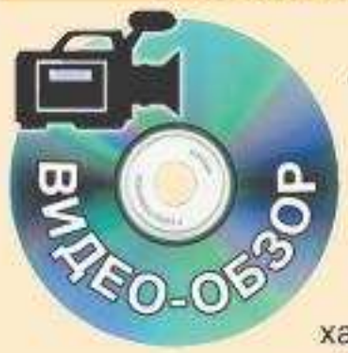
Рис. 4. Финальный вариант строения.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЭДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

GTA:SA PED EDITOR



Где взять: С нашего диска

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Ped Editor предназначен для редактирования различных характеристик персонажей в **GTA:SA**. Утилита обладает широкими возможностями, и при этом ее очень просто освоить. Если вы всерьез задумались о создании качественной модификации, то обязательно воспользуйтесь Ped Editor!

ПРАКТИКА: Интерфейс Ped Editor довольно своеобразен. Всю рабочую область редактора мысленно можно поделить на четыре части. В поле **Peds** отображается список всех актеров. Область **3D-Preview** — это окно 3D-вида, в котором появляется объект, как только вы выберете его из списка. Поля **Settings** и **Flags** содержат параметры персонажей, и большинство данных можно легко править. Например, меняя значение атрибута **Radio 1** и **Radio 2**, вы определяете радиостанции, которые слушает персонаж, находясь в транспортном средстве. Если же, например, поставить галочку напротив пункта **Buy Drugs** в характеристиках актера, у которого данный параметр отсутствовал, то общее количество наркоманов в игре заметно возрастет. Наконец, ставя галочки напротив тех или иных пунктов в поле **Flags**, вы можете научить героев игры управлять различными транспортными средствами.

ВЕРДИКТ: Лучший на сегодняшний день редактор персонажей для GTA: San Andreas.

Рейтинг «Мании»: 10/10

Плагин Maya 7 GUI упрощает высоко- и низкополигональное моделирование в Maya.

MAYA 7 GUI

Где взять: С нашего диска

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Вам сложно освоить основные принципы высоко- и низкополигонального моделирования в Maya? Плагин Maya 7 GUI создан именно для вас. Он поможет развить навыки в low poly и high poly моделинге. Большинство действий автоматизировано, а для создания простого объекта понадобится буквально несколько минут.

ВЕРДИКТ: Плагин для Maya, заметно упрощающий жизнь рядовому игроделу.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

MAYA 2 GOOGLE EARTH

Где взять: С нашего диска

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Представляем на ваш суд очередной плагин, разработанный компанией **Eyebeam Production Studio** для Maya. Он добавляет в 3D-пакет возможность экспорта моделей в систему **Google Earth**. К плюсам плагина стоит отнести, во-первых, бесплатность модуля, а во-вторых — возможность свободного модифицирования исходного кода (Maya 2 Google Earth носит статус open-source). Серьезный недостаток дополнения — отсутствие поддержки экспорта моделей, использующих NURBS-поверхности.

ВЕРДИКТ: Крайне интересный плагин, соединяющий воедино Maya и Google Earth.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

RDN DAWN OF WAR MOD TOOLS

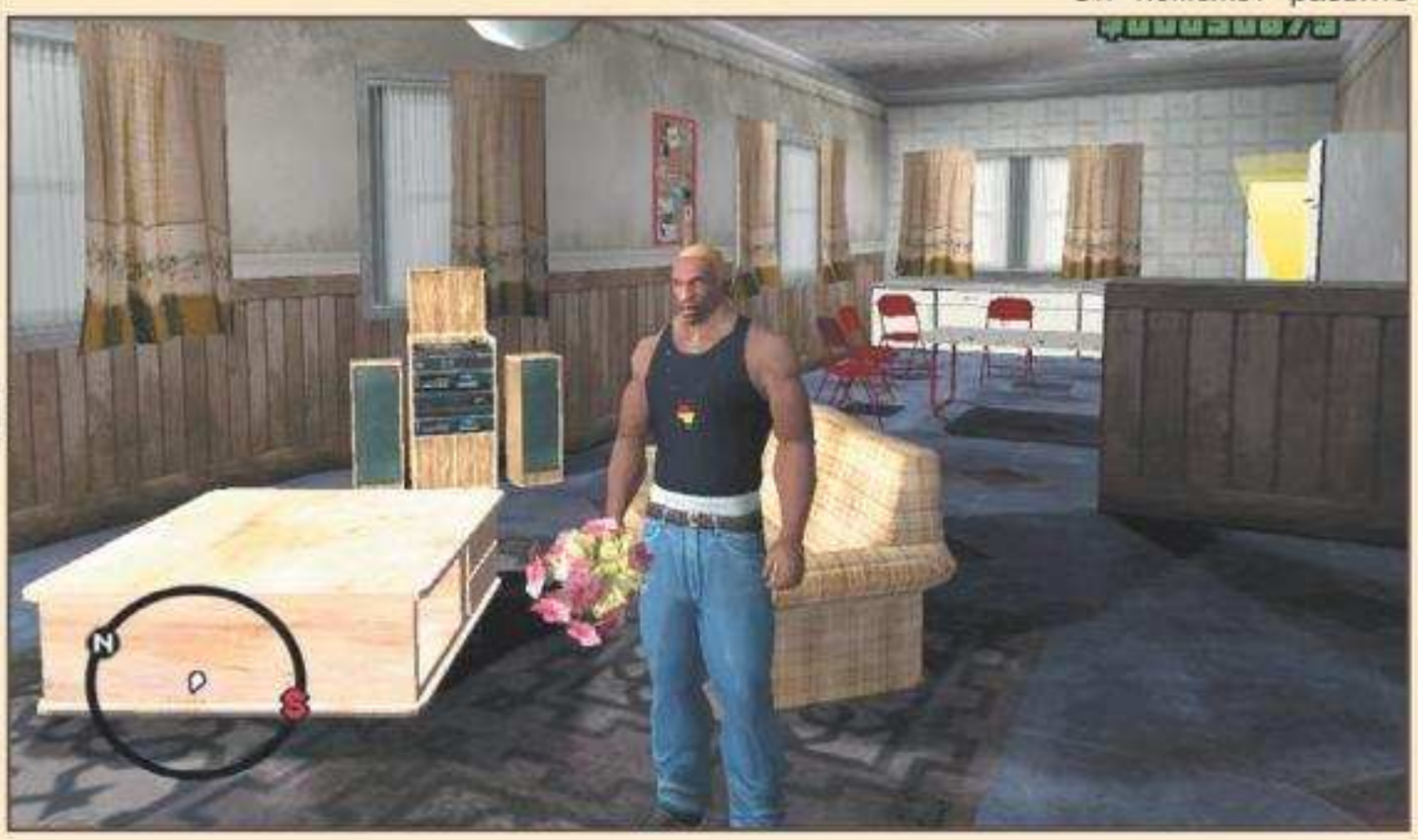
Где взять: С нашего диска

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Набор инструментов для создания уровней к игре **Warhammer 40 000: Dawn of War**. С помощью этого пакета можно изменить практически любую составляющую игры: переозвучить персонажей, поменять ландшафт, добавить новых героев и предметы на карту и т.д.

ПРАКТИКА: Перед установкой инструментария убедитесь, что у вас установлена лицензионная версия Dawn of War, пропатченная до версии **1.41**. После того как редакторы будут распакованы, пройдите в корневой каталог игры, и в нем вы обнаружите инструмент **W40kME Mission Editor**, позволяющий создавать как одиночные карты, так и целые кампании. Откройте папку **ModTools**: она содержит остальные утилиты. Рассмотрим наиболее значимые из них.

1. Инструмент **ModPackager** предназначен для работы с игровыми архивами — позволяет распаковывать содержимое и проводить обратную операцию. Существенный минус программы — невозможность извлекать файлы по одному, а лишь все разом. То есть, чтобы заменить, например, один звук, вам придется распаковать все содержимое архива.

2. Attribute editor — инструмент для изменения множества игровых параметров, позволяет добавлять новые расы, способности, модификаторы и другие элементы в



Редактировать параметры персонажей GTA: SA удобней всего в Ped Editor.

Dawn of War. Интерфейс достаточно прост. Два поля редактирования: в левом содержится список всех игровых параметров, а в правом можно их изменять, вбивая новые значения взамен существующих.

3. Редактор **Audio Editor** позволяет изменять звуковое и музыкальное сопровождение.

4. FxTool — программа, предназначенная для настройки имеющихся спецэффектов и создания новых. Например, вы можете добавить необычные взрывы, всполохи огня, блики... Также FxTool позволяет изменять свойства частиц, гравитацию, править текстуры и ряд других элементов игры.

5. ObjectEditor — редактор объектов. С помощью него можно настраивать анимации объектам, изменять свойства моделей. Интерфейс программы построен по следующей схеме: в центре располагается окно просмотра/редактирования, сверху — удобная инструментальная панель, снизу — параметры объекта, по бокам — вкладки, содержащие дополнительные атрибуты.

6. Самая важная утилита в наборе редактор миссий — **W40kME**. Редактор позволяет создавать карты практически любой сложности. Например, вы можете буквально за десять минут сделать ровное поле, разместить на нем несколько строений, обозначить базы и сыграть с другом в эдакое мясное рубилово. Но никто не мешает вам посвятить редактированию карты несколько часов: детально продумать план местности, возвести горы, выкопать овраги, обозначить русла рек и котлованы озер...

Камера перемещается по карте курсорными стрелками, а масштабирование производится колесиком мыши. Смоделировав коробку уровня, не забывайте, что еще нужно разместить маркеры, NPC, технику и прочие объекты, перетащив их на ландшафт с панели инструментов. После того как карта будет готова, обязательно протестируйте ее детектором ошибок, который находится на панели инструментов. Помимо самого уровня в редакторе можно оформлять скриптовые сценки на движке игры — это позволит вам связать несколько карт в полноценную кампанию. Программирование построено на одном из самых популярных скриптовых языков — **LUA**.

Для набора утилит есть отличная онлайн-документация, проживающая по адресу ***www.relic.com/rdn/wiki*** (чтобы прочитать, необходимо зарегистрироваться на сайте). В ней вы найдете все необходимые инструкции по каждому из редакторов, ознакомитесь с туториалами, а также сможете скачать ряд уровней-примеров. Единственное «но» — весь тамошний текст на английском.

ВЕРДИКТ: Набор инструментов, позволяющих сделать на базе Warhammer 40 000: Dawn of War совершенно новую стратегию... Хотя, почему же только стратегию? Включайте фантазию и делайте аркаду или RPG!

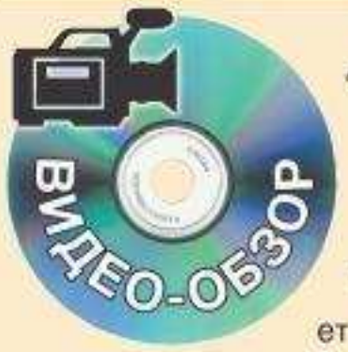
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «**Игрострой**») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игростроевца редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, — публикуются именно на диске, а не в журнале.

THE MOVIES PAK POKER

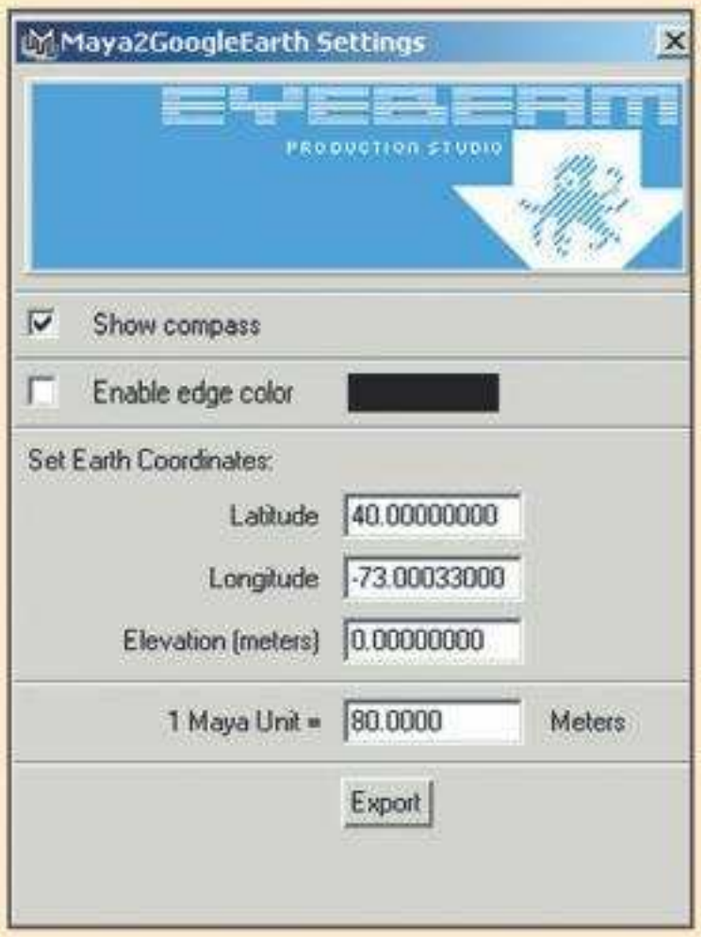


Где взять: С нашего диска

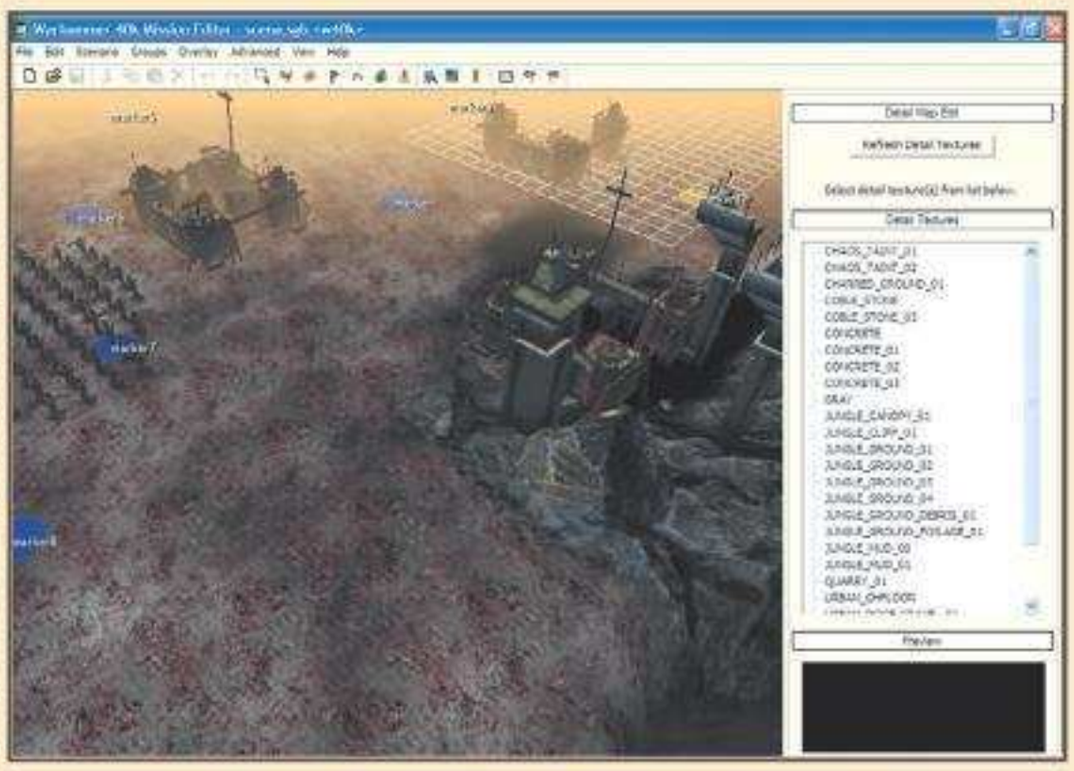
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Утилита The Movies Pak Poker для игры **The Movies** позволяет просматривать игровые архивы и извлекать из них текстуры, файлы конфигурации, звуки и другие полезные элементы игры. Распаковщик умеет работать как с отдельными файлами, так и с директориями разных уровней. К сожалению, Pak Poker не умеет помещать измененные файлы обратно в архив, но в самом скором будущем авторы собираются добавить и эту возможность.

ВЕРДИКТ: Простой распаковщик игровых архивов The Movies. Без каких-либо недостатков.

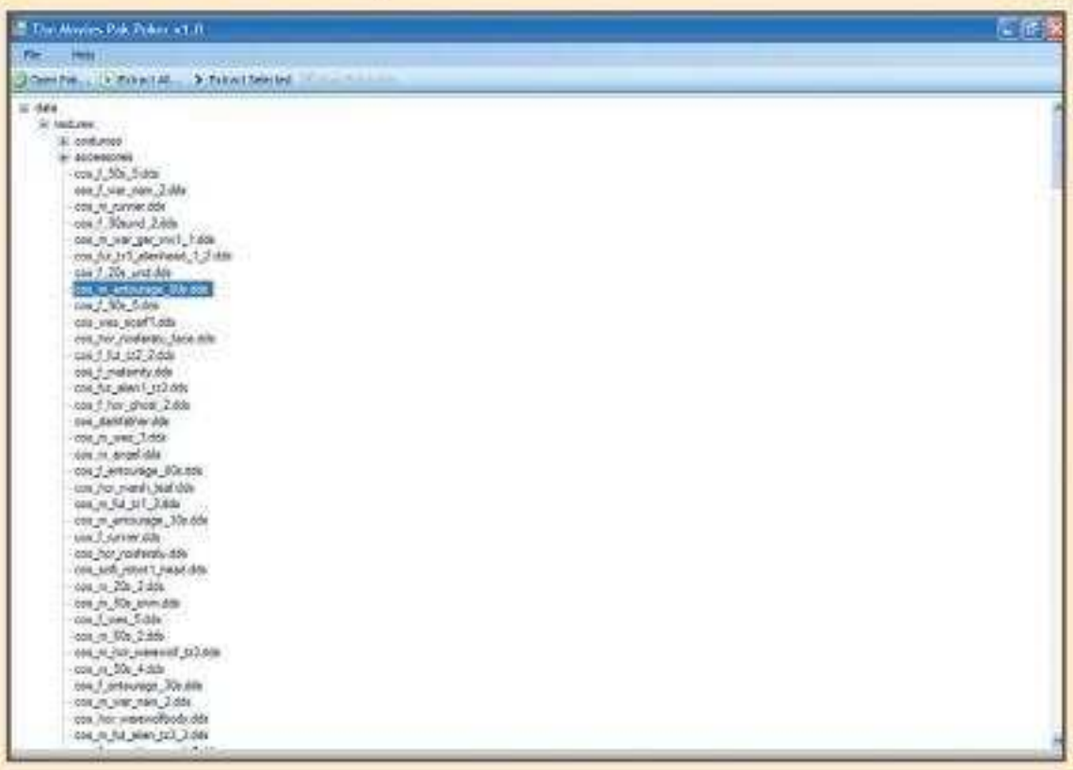
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10



Maya 2 Google Earth — уникальный плагин, объединяющий мощнейший 3D-редактор Maya и систему Google Earth.



Набор утилит RDN Dawn of War MOD Tools позволит вам создать совершенно новую игру на базе игры Warhammer 40 000: Dawn of War.



The Movies Pak Poker — просмотровщик архивов для игры The Movies.

СОВРЕМЕННЫЕ ВОЙСКА СРЕДНЕВЕКОВЬЯ

AGE OF EMPIRES III

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Крепость русских под обстрелом французской артиллерии. Вокруг клубится густой дым. С треском рушатся стены; в образовавшиеся проемы врываются французские войска. Впереди копейщики, они расчищают путь мушкетерам, которые добивают защитников крепости и дают залп по мирным жителям.

Кажется, что русским пора поднимать белый флаг. Но тут из небольшого здания вырывается десяток невиданных ранее юнитов… вооруженных автоматами! Французские мушкетеры валятся замертво, а к их артиллерии, оставшейся без прикрытия, пробирается русский подрывник в сопровождении нескольких копейщиков и закладывает взрывчатку. Три, два, один... Пушки противника с грохотом взлетают на воздух.

Не поймете, что это за война? Да всего лишь сцена из мода для **Age of Empires III**, который мы сегодня и сделаем.

ТЯГОТЫ ПОДГОТОВКИ

Вскрытие мы начнем с изучения основных каталогов. Беглого взгляда достаточно для того, чтобы понять — разработчики не стали глубоко прятать игровые ресурсы (запакована только графика). Так что долго возиться с подготовкой данных к модификации не придется. Весь наш рабочий материал составляют файлы (преимущественно текстовые), рассортированные по подкаталогам главной игровой директории.

Нам интересны только несколько папок. А именно:

\avi — содержит используемые в игре ролики в формате **BIK** (для их просмотра понадобится набор утилит **RAD Video Tools**);

\Ai — несет в себе файлы с характеристиками AI;

\Campaign — здесь вы найдете файлы с параметрами игровых кампаний;

\data — файлы с игровыми настройками;

\Fonts — файлы с атрибутами игровых шрифтов;

\Sound — звуковые эффекты и музыка;

\Chats — реплики персонажей.

Папки **Ai**, **Campaign** и **data** заполнены файлами формата **XML**, которые можно править в стандартном «Блокноте». XML-файлы устроены аналогично данным формата **HTML**. Большинство файлов с игровыми скриптами состоит из разделов (блоков), которые выглядят следующим образом:

<X ...>
...
</X>

Верхняя строка обозначает начало раздела, нижняя — завершение, X — название. Вместо первого многоточия могут стоять дополнительные характеристики (к ним мы еще вернемся, когда будем разбирать конкретные файлы), относящиеся к данному разделу. Они помогают отличить один блок от другого, ведь в пределах файла все заглавные строки разделов, как правило, несут в себе одни и те же значения X (например, слово **Unit**). На месте второго многоточия обычно стоят разного рода параметры, реже — подразделы или перечни атрибутов, которые при этом обязательно объединены каким-то общим признаком.

Отдельные параметры и подразделы оформляются так же, как главные блоки. Единственное отличие: рядом с атрибутами (на месте второго троеточия) обычно стоят их значения, плюс — вся информация пишется в одной строке (например, так: **<LOS>0</LOS>**, где LOS — название характеристики, а 0 — ее значение). Сегодня мы займемся созданием новых юнитов, изменяя характеристики файла **proto.xml** из каталога **data**.

Разберем подробнее его структуру. Каждый блок в proto.xml содержит характеристики определенного объекта. Не только построек и юнитов, но и снарядов, которыми они стреляют. Также в файле имеются блоки, описывающие природные ресурсы и другие элементы, встречающиеся на карте. Каждому из объектов соответствует свой раздел.

Каждому юниту или другому боевому элементу соответствует несколько блоков **UnitType**. Если в значении одной из настроек с названием **UnitType** стоит слово **Projectile**, значит, в нем содержатся параметры снаряда, если слово **Unit**, значит, там параметры юнита, если **Building** — параметры строения, **Unattackable** — параметры объекта на карте, который вы не в состоянии атаковать (например, флаг), **Nature** — параметры природного ресурса. Название

Установка взрывчатки занимает достаточно долгое время: надо следить, чтобы вокруг не было врагов.

Если подрывник заложил бомбу, через несколько секунд здание будет полностью разрушено.

объекта всегда прописано в начальной строке раздела, следом за словом **name** и знаком равенства.

РЕЖЕМ ПО ЖИВОМУ

Рассмотрим характеристики юнитов и строений, которые понадобятся нам при создании модификации. Сначала ознакомимся с «универсальными» атрибутами — теми, что встречаются как у юнитов, так и у зданий.

DisplayNameID — идентификационный номер строки с названием объекта. Чтобы понять, какое слово содержит данная строчка, обратимся к файлу **stringtable.xml** из директории **data**. С помощью функции **Поиск** найдете идентификационный номер. В строке с этим числом вы увидите реальное название объекта.

ShortRolloverTextID — идентификационный номер строчки с подсказкой (содержит краткую информацию о юните), которую вы видите в игре при наведении курсора на воина. В файле **stringtable.xml** эта строка обычно стоит перед названием боевой единицы. Обратите внимание на то, что игра поддерживает кириллицу, значит, ее можно без труда русифицировать (хотя проще, конечно, дождаться официальной локализации).

PopulationCount — параметр, определяющий, сколько слотов занимает юнит в вашем поселении.

InitialHitpoints — начальное число hit points («жизней») юнита/строения.

MaxHitpoints — максимальное число hit points.

LOS — видимость. Чем выше значение параметра, тем дальше от юнита отступает туман войны.

Cost — стоимость производства юнита/строения. Описывается этот параметр следующим образом: **<Cost resourcetype ='X'>N</Cost>**. X — название затрачиваемого ресурса (**Wood** — дерево, **Food** — пища, **Gold** — золото), а N — его количество. Поскольку для создания боевой единицы нередко требуется несколько разных ресурсов, характеристика может повторяться (каждый раз с новым значением X).

AllowedAge — эпоха, начиная с которой вы можете производить данную боевую единицу. Возможные значения: **0** — с первой эпохи, **1** — со второй, **2** — с третьей, **3** — с четвертой.

Armor — броня. Если этот параметр отсутствует, значит, брони у объекта нет. Показатель задается следующим образом: **<Armor type =X' value ='N'></Armor>**, где X — тип брони, а N — ее крепость. Броня бывает следующих типов (X): **Ranged** — защищает от выстрелов, **Siege** — снижает урон от осадной техники (актуально в первую очередь для зданий), **Hand** — уменьшает потери от ударов холодным оружием.

BuildBounty — опыт за производство данного юнита/строения.

Bounty — опыт, начисляемый игроку, когда данный юнит погибает.

ProjectileProtoUnit — снаряд, которым стреляет данный юнит или строение. Этот параметр представляет собой название раздела, где прописаны параметры снаряда.

UnitAIType — поведение юнита. Основные значения: **Passive** (пассивное), **Civilian** (мирное), **HandCombative** (ближний бой), **RangedCombative** (дальний бой). Последние два варианта определяют агрессивную модель поведения. В случае с HandCombative боец будет стремиться сблизиться со своими противниками, дабы атаковать их холодным оружием. Если же прописать RangedCombative, то солдат, наоборот, постарается держаться от врагов подальше. При активированном параметре **HandCombative** поселенцы начинают нападать на врага.

Разберем самые важные параметры юнитов:

MaxVelocity — максимальная скорость ходьбы.

MaxRunVelocity — максимальная скорость бега.

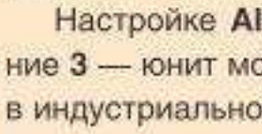
TurnRate — быстрота поворота.

Для зданий же основные характеристики следующие:

BuilderLimit — максимальное количество зданий данного типа, доступных для постройки. Увеличивая значение этого показателя в разделе **House**, можно повысить население городов и деревень.

GathererLimit — число поселенцев, которых вы можете отправить на сбор ресурсов в данном сооружении.

ПОДРЫВНИК



Добавим в игру новые боевые единицы. Первым новобранцем станет подрывник. Создавать его с нуля — дело чрезвычайно хлопотное. Поэтому сделаем подрывника из гренадера, изменив всего несколько характеристик.

Первым делом отыщем в файле **proto.xml** раздел с начальной строкой **<Unit id ='241' name ='Grenadier'>**, он соответствует гренадеру. Начнем с изменения настроек **MaxVelocity**, **MaxRunVelocity** и **TurnRate**. Их значения надо исправить на **2**, **4** и **14** соответственно. В результате подрывник будет бегать медленней гренадера (это логично — все-таки он тащит на себе мощную взрывчатку). Чтобы подрывник приносил вам больше очков опыта, повысьте значения параметров **Bounty** и **BuildBounty** до **25**.

Настройке **AllowedAge** присвоим значение **3** — юнит можно будет нанимать только в индустриальной эпохе (слишком уж он силен для ранних веков). Ослабим немного здоровье воина, прописав в параметрах **InitialHitpoints** и **MaxHitpoints** значение **180**. Чтобы повысить стоимость юнита, найдите две строчки, начинающиеся со слова **Cost**, и пропишите в них значения **150** и **90**.

Снарядим подрывника взрывчаткой. Атакующие способности юнита прописаны в последних подразделах блока (они начинаются с параметра **ProtoAction**). Каждая из них описывает только один вид атаки. Нас интересуют подразделы, в которых значения показателя **Name** выглядят как **BuildingAttack**, **DefendRangedAttack**,

Автоматчик в сопровождении копейщиков — грозная сила.

Подрывнику требуется надежное прикрытие — пробраться в одиночку к вражеской базе для него очень сложно.

АВТОМАТЧИК

Второй юнит, которого мы вставим в игру, — автоматчик. Найдем в файле **proto.xml** блок, начинающийся со строки **<Unit id ='214' name ='Musketeer'>**. В оригинале этот раздел посвящен мушкетеру, на место которого мы и поместим автоматчика. Снизим скорость юнита, уменьшив значения атрибутов **MaxVelocity**, **MaxRunVelocity** и **TurnRate** до **3**, **5** и **16**. Стоимость обучения доведем до 100 единиц пищи и 75 монет. В верхней строке с параметром **Cost** указываем число **120**, в нижней — **75**.

Ослабим немного зрение бойца, чтобы он не был слишком уж сильным. В этом нам поможет показатель **LOS** (ставим значение **14**). Броню лучше укрепить, для этого в строке **<Armor type ='Hand' value ='0.2000'></Armor>** число **0.2000** заменим на **0.25**. Исправим значение атрибута **AllowedAge** на **3**, чтобы юнит можно было нанимать только в последней эпохе. Показателям **Bounty** и **BuildBounty** присвоим значение **30** — автоматчик даст больше опыта.

Настало время научить солдата стрелять очередями. Для этого найдите подраздел **ProtoAction** и параметры **Name**: **Defend RangedAttack**, **StaggerRangedAttack** и **VolleyRangedAttack**. Все эти блоки соответствуют огнестрельным атакам. В каждом из них значение характеристики **ROF** (определяет скорострельность оружия юнита) нужно исправить на **0.25**. А вот урон (**Damage**) во всех трех случаях желательно снизить до **20**. Не помешает немного уменьшить дальность стрельбы, изменив значение атрибута **MaxRange** на **10**.

Что касается умения юнита вести рукопашный бой, то его лучше ослабить, дабы автоматчик не был эдаким универсалом, которому все по плечу. Атакам холодным оружием посвящены подразделы со значениями характеристики **Name**: **VolleyHandAttack**: **DefendHandAttack**, **MeleeHandAttack**, **StaggerHandAttack** и **VolleyHandAttack**. Показателю **Damage** в каждом из них присвойте значение **10**, а **ROF** — **1.6**.

Осталось только переименовать юнита. Отыщем в файле **stringtable.xml** следующую строчку:

<String _locID ='22805'>Musketeer</String>

Слово **Musketeer** заменим в ней на «**Автоматчик**».

Теперь нас интересует параметр с подсказкой, соответствующей данному юниту:

<String _locID ='25669'>Heavy ranged infantry</String>

Исправьте значение характеристики, например, на *«Очень сильный юнит. Вооружен автоматом, стреляет очередями»*.

Автоматчик к бою готов. Это полезный, но дорогой юнит. Он не слишком быстр, однако этот недостаток с лихвой компенсируется потрясающей скорострельностью его оружия. Автоматчик способен в одиночку расстрелять несколько противников, экипированных оружием ближнего боя. Тем не менее старайтесь не подпускать к нему врагов и держите поблизости отряды юнитов, владеющих холодным оружием.

Автоматчик отлично чувствует себя в дальнем бою. В ближнем бою он фактически беспомощен.

StaggerRangedAttack, **VolleyRangedAttack**. Данные блоки соответствуют дальнобойным видам атаки.

Первым делом изменим значение характеристики **Damage** на **324** (для первого из четырех показателей) и **96** (в трех остальных случаях). Урон от взрыва гранаты возрастет в 6 раз. Параметру **DamageArea** следует прописать значение **15**, в результате радиус взрыва увеличится в 5 раз.

Частота, с которой юнит может бросать гранату, определяется показателем **ROF**. Обратите внимание на то, что чем выше значение атрибута, тем больше временной промежуток (задается в секундах) между бросками. Поскольку наш солдатик вооружен мощнейшим оружием, зададим этому атрибуту значение **25**: установка взрывчатки будет занимать почти полминуты.

Сведем до минимума максимальную дальность броска взрывчатки (она ведь немало весит). Установить ее можно будет только рядом с самим юнитом: значение атрибута **MaxRange** нужно уменьшить до **2**.

Добавим бомбе таймер. Временной интервал между запуском и взрывом снаряда можно изменить в разделе со следующей начальной строкой: **<Unit id ='6' name ='Grenade'>**. Поскольку гранатами в игре вооружен один лишь гренадер, вы можете свободно править содержимое этого блока без боязни нарушить игровой баланс. В данном случае нас интересует настройка **Lifespan**. Определим ей значение **10**, дабы дать возможность юниту успеть отбежать от места взрыва.

Наконец, переименуем воина. В этом вам поможет файл **stringtable.xml** из папки **data**. Ищем в нем строку **<String _locID ='22958'>Grenadier</String>** и вместо слова **Grenadier** указываем «**Подрывник**». Чтобы исправить текст подсказки, всплывающей при наведении курсора на юнита, обратимся к предыдущей строчке файла **stringtable.xml**. В ней можно прописать что-нибудь вроде *«Закладывает мощные взрывчатки, уничтожающие вражеские сооружения и войска»*.

Новый юнит готов. Нанимать его можно только в индустриальной эпохе, стоит вояка недешево, зато вооружен мощнейшим оружием и приносит много опыта.

■ ■ ■

Мы добавили в игру две боевые единицы — подрывника и автоматчика. У каждого из них свой набор характеристик. Оба юнита хоть чуть-чуть, но все же приближают действие игры к современной эпохе. Однако не стоит останавливаться на достигнутом. Два юнита — не предел. За пару часов можно создать два десятка новых бойцов, а это уже — большая модификация. Только не забывайте о балансе и следите, чтобы новые юниты не давали преимущества какой-либо из сторон. ■

FULL SPECTRUM WARRIOR™
TEN HAMMERS

ТЫ ГОТОВ?

КОМАНДУЙТЕ РАЗЛИЧНЫМИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМИ
На ваш выбор представлены легкая пехота и спецназ США, а также интернациональные миротворческие войска.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ РЕАЛЬНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ
12 уровней, заточенных под командные действия — уничтожьте врага с помощью стратегических навыков, тактического мастерства и меткой стрельбы.

РАЗНООБРАЗНЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РЕЖИМЫ
В том числе Cooperative и Deathmatch (Коалиция против Повстанцев).

САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ И ДОСТОВЕРНЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

SOUNDS BEST ON Sound Blaster X-Fi TECHNOLOGY

THQ WWW.THQ.CO.UK

POWERED BY gamespy.

The way it's meant to be played NVIDIA

PC CD-ROM SOFTWARE

PANDEMIC

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (495) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2006 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic ®, the Pandemic logo ® and Full Spectrum WarriorTM are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.

Бука ® BUKA ENTERTAINMENT WWW.BUKA.RU

Ведущий рубрики: Алексей Макаренков

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Хочу создать мод для GTA: San Andreas, в котором при снижении здоровья до критического уровня у Сиджея сочилась бы кровь. Возможно ли это?

Да, вполне возможно — при помощи редактора SAMB. Если надо сделать так, чтобы тот или иной персонаж истекал кровью, воспользуйтесь следующей незамысловатой конструкцией:

```
:Blood_Test
0001: wait 0 ms
03FD: set_player $PLAYER_CHAR handling_responsiveness 7
052C: set_player $PLAYER_CHAR drunk_visuals 225
0208: $random1 = random_float -1.0 1.0
0208: $random2 = random_float -1.0 1.0
0208: $random3 = random_float -1.0 1.0
00A0: store actor $PLAYER_ACTOR position to $x_pos $y_pos $z_pos
09B8: create_blood_gush_at $x_pos $y_pos $z_pos offset $random1 $random2 $random3 density 20 on_actor $PLAYER_ACTOR
0002: jump JJBlood_Test
```

При изменении значения параметра **density 20** на **density 150** (к примеру) кровь из главного героя начнет буквально хлестать. Поэкспериментируйте с этой командой — получите массу незабываемых впечатлений.

Вопрос по Quake 4. При попадании в разные части тела монстров повреждения почему-то наносятся одинаковые. Можно ли это как-то исправить?

Один точный выстрел в грудь из не самого сильного ствола отнимает теперь у монстра добрую половину здоровья.

Чтобы увеличить повреждения, которые наносятся монстрам при попадании в разные части тела, вам нужно подправить в любом текстовом редакторе содержимое **DEF**-файлов из папки **def\ai** (архив **pak001.pk4**). У всех противников в Quake 4 три зоны поражения (за исключением «гладиатора») — голова, ноги и все остальное. Отсюда и ощущение, что, куда бы ты ни попал, эффект один и тот же. При поражении головы враг получает удвоенный урон, при ранении в ногу — урон в три четверти от стандартного. Да и то далеко не во всех случаях — у многих противников деления на зоны повреждений вообще нет.

Установим для каждой области тела строггов свой множитель урона. Добавим новые строки в файлы с параметрами монстров, а точнее — в раздел вида **entityDef X** (X здесь соответствует имени редактируемого файла). Для удобства новые строчки лучше располагать за параметрами с именами такого же вида. Мы будем работать с двумя типами настроек: **damage_zone Y** (определяет, название какого участка тела будет выглядеть в кратком виде как Y) и **damage_scale Y** (множитель повреждений, которые получает герой, будучи атакованным в часть тела Y).

Поскольку у разных монстров строение тела разное, к каждому из них нужен индивидуальный подход. Так, в файлы **monster_berserker.def** и **monster_iron_maiden.def** вставим следующий фрагмент кода:

«damage_zone lowerback» «*lowerback»
«damage_scale lowerback» «1.2»
«damage_zone upperback» «*upperback»
«damage_scale upperback» «1.5»

Верхние две строки соответствуют пояснице монстра, нижние — воротниковой зоне. Таким образом, в нашей модификации верхняя часть спины **berserker** и **iron maiden** будет более уязвима, чем нижняя.

В файл **monster_berserker.def** добавим строчки, описывающие повреждения средней части спины:

«damage_zone midback» «*midback»
«damage_scale midback» «1.3»

Файлы **monster_failed_transfer.def**, **monster_gladiator.def**, **monster_grunt.def**, **monster_gunner.def**, **monster_harvester.def**, **monster_harvester_combat.def**, **monster_iron_maiden.def**, **monster_makron.def**, **monster_network_guardian.def**, **monster_scientist.def**, **monster_slimy_transfer.def**, **monster_stream_protector.def**, **monster_strogg_marine.def**, **monster_tactical_transfer.def** дополним следующим текстом:

«damage_zone waist» «*waist»
«damage_scale waist « «1.25»
«damage_zone shoulders» «*shoulders»
«damage_scale shoulders « «0.5»

Верхние две строки описывают область талии, нижние две — плечи. Как видите, теперь попадание врагу в плечо мало что даст по сравнению, скажем, с атакой в область талии.

Во все файлы, содержащие слово **monster** в имени, кроме monster_boss_buddy.def, monster_convoy_ground.def, monster_convoy_hover.def, monster_fatty.def, monster_heavy_hovertank.def, monster_lt_tank.def, monster_strogg_troopcarrier.def, monster_teleport_dropper.def, monster_turret.def, monster_turret_bunker.def, monster_turret _flying.def и monster_turret_rocket.def, поместим приведенные далее строки:

«damage_zone chest» «*chest»
«damage_scale chest « «1.6»

Эти скрипты сделают ранение в грудь очень опасным для ваших противников. Такое распределение урона более логично, чем в оригинале. Целиться теперь придется тщательнее, но зато стоит пару раз точно попасть в неприятеля — и он умрет.

В GTA: Vice City в миссии Boomshine Saigon нам довелось отвезти Фила с оторванной рукой к его другу. Так вот, в этой миссии мы управляем машиной в нетрезвом состоянии. Есть ли в GTA: San Andreas какие-нибудь команды, позволяющие активировать данный режим?

К сожалению, «легальными» способами напоить Сиджея не получится, но в скриптах есть две команды, которые помогут нам обойти это ограничение:

03FD: set_player $PLAYER_CHAR handling_responsiveness 7
052C: set_player $PLAYER_CHAR drunk_visuals 225

Если вы хотите, чтобы главный герой оставался пьяным на протяжении длительного времени, вам необходимо поставить две команды в цикл:

```
:Pjanka
03FD: set_player $PLAYER_CHAR handling_responsiveness 7
052C: set_player $PLAYER_CHAR drunk_visuals 225
0002: jump JJPjanka
```

Вождение в пьяном виде ни к чему хорошему не приведет.

Battlefield 2

В декабрьском номере «Игромании» (12/2005) в статье ***Андрея Верещагина «Поле брани»*** *мы описывали изменения однопользовательских карт для Battlefield 2. Не всем нашим читателям удалось произвести доработки: в ряде случаев новые строчки кода просто не работали. Это связано с различием версий Battlefield 2. Предлагаем более универсальный способ расширения уровней.*

Я увеличил размер карты в Battlefield 2 с 16 до 64 игроков, сделал все, как было описано в журнале, но не вижу никаких изменений.

Однопользовательская игра становится значительно интересней на расширенных картах.

Для одиночного прохождения в Battlefield 2 используются самые мелкие мультиплеерные карты (на 16 игроков). В то же время для многопользовательских баталий заготовлены экземпляры покрупнее (до 64 игроков): в сингле присутствует лишь маленький кусочек большого уровня. Например, на уровне **Dalian_plant** нет аэродрома, авианосца и всего 4 контрольных точки вместо 8. Желание подключить недостающую красоту понятно.

Для увеличения размера карты мы с вами редактировали файл **GamePlayObjects.con** из архива **server.zip**. Напомним, мы распаковали содержимое этого архива и сравнивали текст одноименных файлов из папок **GameModes\sp1\16** и **GameModes\gpm_cq\64**. После добавления недостающих контрольных точек вы сохранили **GamePlayObjects.con**. Затем нужно было заменить им старую версию в архиве **server.zip** по адресу **GameModes\sp1\16**. Если вы этого не сделали, игра продолжает загружать данные на 16 игроков. Поэтому вы и не увидели никаких изменений.

Если же вы сделали все так, как мы написали, но карты больше не стали, то, скорее всего, проблема в архиваторе **RAR**. Часто при замене файла вам показывают ход выполнения операции, но на самом деле при этом ничего не происходит! Откройте еще раз архив **server.zip**, найдите в папке **GameModes\sp1\16** файл **GamePlay Objects.con** и проверьте наличие внесенных изменений. Если их нет, то прямо в этой директории щелкните правой кнопкой мыши, выберите пункт меню **Добавить файлы в архив** и укажите путь до нового файла **GamePlayObjects.con**. Только после этого изменения вступят в силу.

После увеличения размера одиночного уровня Battlefield 2 в игровом меню отображается старая мини-карта, на которой всего четыре контрольных точки.

Чтобы в главном меню появилась правильная мини-карта, нужно заменить картинку **gpm_cq_16_menuMap.png** на **gpm_cq_64_menuMap.png** из папки **...mods\bf2\Levels\Dalian_ plant\Info** (для уровня **Dalian_plant**). Для чего сделайте резервные копии обоих файлов, скопируйте название первого и удалите его из папки **Info**. Замените название второго файла на **gpm_cq_16_menuMap** (из буфера обмена). Теперь верните назад сохраненный ранее файл **gpm_cq_64_menuMap.png**. Теперь у вас вместо мини-карты на 16 игроков будет загружаться расширенный вариант.

Путем несложных манипуляций можно расширить не только сам уровень, но и мини-карту, отображаемую в верхнем правом углу экрана.

При загрузке доработанного уровня у меня видно только 8 контрольных точек — на аэродроме и авианосце контрольных точек нет!

Откройте файл **GamePlayObjects.con** из архива **mods\bf2\Levels\Dalian_plant\ server.zip**. Если вы вставили в третий раздел описания контрольных точек из мультиплеерного файла на 64 игрока, то в первой его части (от комментария **rem * Control Points *** до строчки **if v_arg1 == host**) будет десять описаний, разделенных пробелами. Каждое отвечает за отдельную контрольную точку. При этом точки различаются по значимости: есть главные (обозначают базы противников) и есть второстепенные (их захватывают в процессе игры).

В сингле базами были точки **CPNAME_DP_SP16_powerplant** и **CPNAME_DP_SP16_constructionsite**. У каждой имеется строка с обозначением команды-владельца — **ObjectTemplate. team 1** для первой и **ObjectTemplate.team 2** для второй. А теперь посмотрите на добавленные точки. У них базами были авианосец (**CPNAME_DP_64_airfield**, **team 1**) и аэродром (**CPNAME_DP_64_uscarrier**, **team 2**). Для одной команды база может существовать только в единственном числе — «лишние» будут игнорироваться игрой. Удалите дубликаты. Для этого нужно вырезать строки параметров с обозначением номера команды из описания контрольной точки. Только не оставляйте пустой строки в тексте — никаких разрывов быть не должно, иначе игра не поймет код.

Контрольные точки в игре имеют разную значимость, поэтому при расширении карты необходимо подправить некоторые параметры.

МАШИНИМА

ВАЖНЕЙШИМ ИЗ ИСКУССТВ ДЛЯ НАС ЯВЛЯЕТСЯ...

Что такое машинима? Машинима (machinima) — это такая разновидность кинематографа, где вместо живых актеров используются трехмерные модели. Но в отличие от «большой», голливудской анимации машинима создается в домашних условиях, на том, что есть под рукой. На базе компьютерных игр, проще говоря. Что-то вроде кукольной анимации, но вместо кукол — трехмерные компьютерные модели. Вид искусства, в общем, весьма необычный, достаточно интересный и, увы, не очень известный.

Повторение пройденного

История развития машинимы в некотором смысле повторяет историю развития кино. В более мелком масштабе, быстрее и скромнее — но повторяет. Вначале, когда разработчики первых графических компьютерных игр (помните, что когда-то были текстовые игры?) еще не очень понимали, что же они сотворили, встречались самые разные эксперименты с графикой и заставками — что-то вроде ASCII-арта, движущихся буковок и циферок, складывающихся в причудливые картины. Прямо как ярмарочные развлечения конца XIX века: крутишь ручку — буковки ползут, скачет нарисованная лошадка. Знаменитая заставка «**Матрицы**» родом именно оттуда — это к вопросу о взаимопроникновении культур и форм.

Следующим этапом развития машинимы (вернее, протомашинимы) были рекламные заставки игровых автоматов. На глазах у изумленного посетителя аркада играет сама в себя. Для 70-х гг. это было в новинку — пинбольные автоматы (предки аркадных) умели завлекать игроков разве что перемигиванием лампочек и загадочными звуками. Игровые же автоматы самым наглым образом показывали потенциальному клиенту товар лицом, попутно объясняя основы игры. Никакого видео, никакой внешней анимации — только игра, и ничего кроме игры. Постановочность действа выдавала только надпись «Insert Credit».

Не искусство? Ну, знаете, строго документальная кинолента «**Прибытие поезда**» братьев Люмьер рекламировала сама себя (или все кино в целом), а вовсе не французские железные дороги. Вскоре, правда, демонстрационные режимы стали общим местом в аркадных, а впоследствии и консольных играх, новизна улетучилась, и стало ясно, что к искусству все это относится не больше, чем видеозапись с камеры слежения в метро. Хотя казалось бы — тоже ведь прибытие поезда, но ощущения почему-то совсем не те.

Следующий этап развития любительского компьютерного видео (не будем забывать о том, что в начале 80-х игры делали маленькие команды, больше энтузиасты, чем наемные рабочие) можно соотнести со спортивной документалистикой начала прошлого века. До массового распространения телевизоров оставалось еще лет сорок, поэтому люди ходили в кино посмотреть свежий (всего лишь месячной давности!) выпуск новостей и парочку боксерских поединков. Вы, вероятно, уже поняли, к чему идет дело. **DOOM II** позволял записывать процесс прохождения игры (и, конечно, Deathmatch-сессии), а потом демонстрировать их посторонним людям. Так что датой рождения машинимы можно считать 1994-й — год, когда вышел DOOM II.

О спорт! Ты...

Во-первых, почему спорт? Ну, понимаете, когда человек, пыхтя и отдуваясь, бегает по лабиринту и отстреливает монстров, это еще не спорт. Это больше похоже на охоту, неинтересную никому, кроме участников. А вот когда группа людей по предварительному сговору начинает гоняться друг за другом, стараясь наколотить за отведенное время как можно больше фрагов, видеозапись уже будет похожа на спортивную передачу. Есть и недостаток — наблюдать за сражением придется с точки зрения участника, а это, к сожалению, почти так же интересно, как смотреть трансляцию автогонки с единственной камеры, установленной в кабине водителя. Даже если гонщик придет первым — особенно если он придет первым! — мы сможем увидеть не так уж много интересного. Дорога, небо, песочек на обочинах, соперники, болтающиеся в зеркалах заднего вида... Именно поэтому любая современная гонка снимается десятками камер, а показом ведают специально выдрессированные режиссеры — иначе запись будет интересна только участникам действа и специалистам.

Еще одним недостатком демок является то, что их нельзя перемонтировать, нельзя выбрать наиболее интересные моменты, нельзя наложить комментарий и добавить бодрой музыки. Вернее, нельзя было на момент выхода DOOM II. Еще вернее — это было весьма непросто и по большому счету никому не нужно. Запись игры на видео в середине 90-х большого труда не представляла (хотя во времена DOS многие вещи, кажущиеся сейчас простыми и очевидными, требовали приложения немалых усилий), трудности представлял монтаж. Цифровые программы нелинейного монтажа стоили бешеных денег и работали на весьма специальных компьютерах, а видео, согнанное на кассету, монтажу уже практически не поддавалось. Не ножницами же пленку резать, в самом деле.

Так начиналась киберспортивная документалистика, жанр, очень популярный в наши дни. Машинима ли это? Не совсем — но что-то очень, очень близкое и родственное. Впрочем, к спорту мы еще вернемся, а пока...

Историческое отступление

Вернемся чуть назад, в самое начало 90-х. DOOM II был вовсе не первой игрой, где появилась возможность записывать и аккуратно воспроизводить действия игрока. В 1992 году компания **Disney** выпустила игру **Адриана Стивенса Stunt Island**, в которой надо было выполнять всевозможные трюки на самолетах. Более того, трюки эти надо было готовить, расставлять в нужных местах камеры, а получившуюся запись редактировать и накладывать спецэффекты (напоминает **The Movies**, не правда ли?). Фактически это был авиасимулятор. Игрок (режиссер? оператор?) мог снять любое кино — но только про авиатрюки. Это, знаете, несколько ограничивало буйство фантазии. Массового признания игра не получила, хотя фанаты по сей день продолжают обмениваться лучшими записями.

Так компьютерные актеры предпочитают проводить свободное время (The Movies, конечно).

Вы даже не представляете себе, сколько начинающих режиссеров завершают эту идиллическую сцену атакой роботов-убийц. Никогда так не делайте! Ну пожалуйста!

Голливудские холмы в GTA: San Andreas, самой киноманской игре нашего десятилетия (кроме The Movies и парочки квестов). Снятся ли разработчикам звезды на Той Самой аллее? Похоже, что снятся.

Anachronox. Самая неудачная киноигра последних лет: иллион скриптовых роликов, цельнотянутый из нуарных фильмов сюжет... А теперь посмотрите на картинки и подумайте, почему она провалилась.

До прихода в нашу жизнь интернета им приходилось нелегко.

Еще один интересный момент: к машинариме традиционно относят так называемые демо, они же демки, они же — генерируемые в реальном времени аудиовизуальные, скажем так, ролики. Это очень интересное явление, заслуживающее, как минимум, отдельной статьи, поэтому вкратце: демка — это заставка на самодельном движке, но без игры. Видели когда-нибудь генераторы паролей для пиратского софта — с красивыми всполохами, переливами и музыкой? Так вот — в демках нет ничего, кроме красивой картинки. 99,9% демок рисуют нам совершенно абстрактную картинку под электронную музыку; сюжетом и диалогами они, мягко говоря, не обременены. Так что оставим их в покое, они еще дождутся своего пытливого исследователя. А теперь, раздав всем сестрам по ушам... простите, по серьгам, вернемся к основной теме статьи.

Прохождения на скорость

Можно долго рассуждать, относятся ли скоростные прохождения игр (speedrun) к машиниме, но обойти их вниманием не представляется возможным. Именно они дали понять публике, что можно не просто записывать игру и показывать ее знакомым, а сотворить что-то невероятное и продемонстрировать это на весь интернет.

Началось все, естественно, с DOOM II, но массовое признание speedrun'ы получили лишь с выходом **Quake**. Интернет в это время был еще достаточно скучным местом, поэтому появление сайта **Nightmare Speed Demos** (***www.planetquake.com/nsd***), посвященного скоростному прохождению Quake, сразу привлекло внимание публики. В июне 1997 года был собран первый полноценный speedrun: **Quake Done Quick**, 19 минут 49 секунд. Время прохождения все уменьшалось и уменьшалось, пока кому-то в голову не пришла интересная мысль: а что, если сделать его не только быстрым, но еще и зрелищным? Так возник **Quake Done Quick with a Vengeance**, пример совмещения спортивного подхода с художественным (время прохождения — 12:33). Самая настоящая машинима с юмористическим сюжетом и весьма интересной операторской работой. Понятно, что записывалось это не совсем обычным образом, — зато воспроизводилось на любом компьютере, где был установлен Quake, и весило меньше трех мегабайт. Во времена засилья модемной связи это было очень практично.

С тех пор скоростные прохождения стали популярным развлечением; фактически speedrun'ы начали делать по любой игре, которую можно пройти менее чем за час. Позже появились соревнования на скорость лицом к лицу перед благодарной аудиторией. Два человека, два экрана, две копии игры — и понеслась. Особой популярностью в те дни пользовалась игра **Super Mario Bros.** для NES (в России известна как Dendy). Вполне себе киберспорт, не гонять же все время сверхсовременные шутеры и стратегии.

В поисках себя

Самое простое определение машинимы как «*произведения искусства, созданного на базе компьютерной игры и ее же средствами*» является неверным. Но общее представление дает, так что пусть будет. Некоторые пуристы настаивают, что произведением искусства и, следовательно, машинимой внутриигровая секвенция (набор связанных сцен) будет являться только в том случае, если секвенция эта создана любителем, причем без применения специальных технических средств. А все, что создано разработчиками, есть коммерческая штамповка и вообще несерьезно. Тоже не вариант, ибо любительская машинима создается зачастую теми же средствами, что и коммерческие заставки (вернее, коммерческая машинима). Это как споры о плохом голливудском и хорошем независимом кино: вот вы, например, знаете, что **Джордж Лукас**, папа «**Звездных войн**» и крестный отец Индианы Джонса — независимый режиссер и продюсер?

Хотя черт с ним, с Лукасом. Для наших целей, видимо, лучше всего подойдет определение «*трехмерная анимационная лента, отрендеренная в режиме реального времени на движке компьютерной игры*», что бы этот нелепый набор слов ни значил. А значит он на самом деле следующее.

«*Трехмерный анимационный фильм*»: тут все понятно — модели шевелятся, а уж кукловод ли их передвигает, скрипт или вцепившийся в мышку человек, неважно.

«*В режиме реального времени*» — здесь все несколько сложнее. Игра, которая на одном компьютере летает, на другом будет выдавать три кадра в секунду. Но все-таки это не кластер из десятков и сотен компьютеров, обсчитывающих каждый кадр по паре часов, как в высокобюджетных кинокартинах. Словом, то, что человек сможет сделать в домашних условиях, не испытывая особых неудобств, — если этот человек не считает «домашним компьютером» кластер из двадцати многотысячедолларовых графических станций (пример такого человека — режиссер фильма «**Небесный капитан и мир будущего**»).

Под такие кластеры, однако, игр не пишут, так что примем вариант «игра на домашнем компьютере» за отправную точку, то место, где начинается машинима. Или кончается. Во избежание дальнейшей путаницы постараемся не вспоминать, что самая дорогая игровая машина стоит сейчас около $10 000... Вот видите? Опять все запуталось. В общем, здравый смысл нам поможет.

«*На движке компьютерной игры*» — значит, в ролике будет использована физическая модель, освещение, а также (зачастую, но не обязательно) декорации и модели этой самой игры. Многие машинимисты предпочитают создавать (или хотя бы редактировать) модели самостоятельно. Уровни по возможности тоже — чтобы все соответствовало режиссерскому замыслу. Для этого приходится использовать профессиональные графические и трехмерные пакеты, редакторы уровней и, само собой, звуковые редакторы. Если же ролик выпускается не в виде набора скриптов и уровней, а на видео (что в последнее время происходит все чаще и чаще), нужны еще и программы для нелинейного видеомонтажа. Видите? Разница между энтузиастами и разработчиками как-то размывается вплоть до неразличимости. Если любительские сюжеты считать машинимой, то чем же считать коммерческие заставки?

EVE Online, одна из самых красивых MMORPG наших дней, обладает одним труднообъяснимым свойством. Все попытки снять эпический фильм о буднях космических героев оборачиваются либо мрачной двухчасовой лентой «Оно подкралось сзади, или как я сорок минут полз на базу», или динамичным, но очень коротким боевиком «Все взрывается, ой, и я тоже!».

С этого-то все и началось. Марс, импы, двустволка, четыре компьютера в одной комнате, запись первых демок.

От простого к сложному

Самый простой и поэтому самый популярный (а потому и самый заметный невооруженным взглядом) вид машинимы — это пародийная переозвучка. Как она делается, мы все прекрасно знаем — см. трилогию «**Властелин колец**», облагороженную переводом студии «Божья искра» под дирижерством Гоблина. Родные звуки игры заменяются на что-то более, гм, подходящее, и выкладывается в интернете. Тут, как и в любой пародии, все зависит от чувства юмора и чувства меры создателя. Дополнить каждый выстрел из дробовика воплем «*Получи, гад!*» сможет практически каждый, но зрителю это надоест уже на третьем выкрике. Если надрать реплик из, допустим, «Звездных войн», смешно будет в основном фанатам серии, которые знают фильм наизусть. Если поиграться с репликами из «**Неуловимых мстителей**»... ну, я думаю, вы поняли идею. Узнаваемость цитаты — залог успеха. Однако учтите: звуки не так просты, как кажутся. С наложением звуков придется серьезно повозиться, особенно поначалу. Да и редактирование видео (если вы решили смонтировать видеоклип) либо расстановка камер в демке (если вы решили синхронизировать звук с записью игры) — далеко не самые простые занятия.

Если же вы решили поставить трехмерный спектакль, повозиться придется подольше. Самый простой вариант — диалог в камеру. Можно и монолог, но это уже как-то совсем странно. В итоге получается обычно комедия положений (со всеми трюками, которые позволит выполнить движок). Для этого нужно досконально знать игру (не способ ее прохождения, а именно документированные и недокументированные возможности физического движка), а также местную географию и возможности местных средств передвижения. Желательно также наличие нескольких верных соратников, неплохо ориентирующихся в игре и согласных повиноваться вашим командам. Дальше все просто — придумывается короткий сюжет, выбирается подходящий уголок уровня, и попытки с пятидесятой пишется демо. Следующий этап — запись и наложение звука, монтаж, ну и так далее.

Если же возможности игры вас не устраивают, можно попробовать фристайл. Тут помимо способности придумать связный сюжет, хорошего знания игры и группы единомышленников понадобятся люди, умеющие делать анимированные трехмерные модели и рисовать карты. Дальше все как у «взрослых»: сценарий, эскизы, уточнение сценария, правка эскизов, моделирование уровня, расстановка декораций, написание скриптов. Когда подготовительные работы заканчиваются, начинаются съемки машинимы. Вот, собственно, и все.

ВРЕМЕННЫЕ ТРУДНОСТИ

Так что же творится с машинимой? Она который год обещает нам стать важнейшим из компьютерных киноискусств, но все как-то не получается. Поклонники уверяют, что все хорошо, но что-то не клеится. Но через год! Максимум через два! И вот так уже десять лет. В принципе, это понятно. Машинима слишком близка к кукольной анимации, а кукольная анимация — это, знаете ли, один из самых трудоемких способов художественного самовыражения. Даже если кукольная анимация записывается в цифровом формате, где не надо 24 раза менять положение куклы в пространстве, чтобы снять одну секунду фильма. Требуется либо огромный набор талантов (но сценаристы, моделлеры и аниматоры, как правило, быстро и успешно делают себе карьеру в более престижных и высокооплачиваемых местах, чем домашняя студия по производству машинимы), либо умение собрать команду, которая не разбежится через неделю. И через месяц. И через два. Если при съемках обычного фильма у людей хотя бы есть надежды пробиться в волшебный мир Большого Кинематографа (ну знаете: Квентин Тарантино, Кевин Смит, Уве Болл), то специалистам по машиниме остается лишь надеяться, верить и снимать смешные короткометражки. И это при том, что рисование веб-комиксов и режиссирование флэш-мультфильмов требует гораздо меньше времени и сил.

Однако несмотря на все это, желающих заниматься компьютерной анимацией меньше не становится. Но тут их ждет (вернее, ждал до недавнего момента) один малоприятный сюрприз: распространение. Еще год-два назад выложить видео в интернете было не так просто: уж больно файлы получаются

Сайт Machinima.com

объемные. Качать долго, держать негде. Идея распространения фильмов в виде демок себя, в общем-то, исчерпала: полноценная короткометражка со всеми звуками, картами и текстурами весит ненамного меньше видеофайла с тем же содержимым, а для ее запуска надо приложить массу усилий (например, установить игру). Но в последний год начали появляться сервисы, позволяющие любому желающему выложить видео, которое можно посмотреть прямо в браузере (**Google Video**, **YouTube.com**, **Yahoo Video**); высокоскоростной интернет доступен пусть не в каждом селе, но в большинстве крупных городов точно. Пока что в рубрике «Видеоигры» там лежат в основном смешные безделушки и записи сомнительных скоростных достижений. Но потихоньку появляются и старые машинимы, и что-то новое. А уж специальный раздел сайта ***www.themoviesgame.com*** едва ли не переполнен фильмами новых компьютерных режиссеров. Ну и самый специальный сайт про машиниму с неброским названием ***www.machinima.com*** цветет и даже немножко колосится. Машинима жива и чувствует себя даже лучше, чем раньше.

Джордж Лукас (наверное, слева) еще в молодости отказался общаться с живыми актерами. Наотрез. Во время съемок первых «Звездных войн» он общался с ними через робота-переводчика, а во время съемок второй (она же — первая) трилогии нанял для этой цели команду дрессировщиков. И пошел делать компьютерные пейзажи. Наш человек!

КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ II

Юридический адрес: I2-8954Z, Центавра Б, С-ма Регулус, Калуга VI
Почтовый адрес: I2-836IZ, Центавра Б, С-ма Растабан, Дентар, г. Рейзов, ул. 20 парканских комиссаров.
Мезофон: (3I2) I4I-782-657, I4I-782-656
Мезофон/плюкс: (3I2) I4I-782-657
ЕПП поставщика: 5903416732
БИН: 5903418620
Банк: ОАО «Дентарстальбанк», г. Рейзов
Корр.счёт: 50778345610000000423
НИГ: 033871423
Расчётный счёт: 80932654362450000639

СЧЁТ № 326-91

от « 27 » мая 2227 г.

Плательщик: Министерство Обороны Империи Дренджинов

№	Предмет счёта	Количество	Цена	Сумма
I	Масс-драйвер системы «Вепрь»	300	I2 000	3 600 000
2	Энергетический щит класса «Уйгур»	I00	I6 500	I 650 000
3	Систонитовый полимер-криоковый корпус 5 класса	6	3I2 000	I 872 000
			В том числе НДС-43%	3 062 460
			Итого к оплате:	I0 I84 460

Всего к оплате: Десять миллионов сто восемьдесят четыре тысячи четыреста шестьдесят ВС

Руководитель предприятия _____ (Дзоев Д.Б.)

Главный бухгалтер _____ (Катанасова В.О.)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА ПЛАТЕЛЬЩИКА

(все поля обязательны к полному заполнению)
Прошу произвести доставку груза по адресу:

Индекс, (галактика, система, планета, орб.станция

док, ФИО ответственного за приём груза)

Организация:
ЕПП организации: БИН организации:
Код планеты Мезофон Форма оплаты Срок доставки:

Уважаемый плательщик, для своевременной доставки груза, просим заполнить и прислать нам доставочную карточку плательщика по моз./плюксу – (3I2) I4I-782-657

При неправильном заполнении или некорректной отправке доставочной карточки плательщика, АОЗТ «Космическая федерация II» за доставку груза ответственности не несёт.

Новая походовая космическая стратегия от Stardock/Paradox Interactive.
II квартал 2006 года. Издатель в России: 1С/snowball.ru

КОМСОМОЛ ОТВЕТИЛ «ЗАГ-ЗАГ»

ИНТЕРВЬЮ С РИЧАРДОМ КНААКОМ

Петербургское издательство «**Азбука**» анонсировало первые романы по мотивам **Diablo** и **Warcraft** еще несколько месяцев назад, и вот только теперь они начали добираться до нас. На Западе эти романы весьма популярны, так что у нас, надо думать, их тоже полюбят. Первой ласточкой стала «**Месть орков**» (рецензию на него вы найдете ниже по течению), за ней последуют книги по другим вселенным — тому же **Starcraft**, например.

Ричард Кнаак, написавший «Месть орков», — писатель с мировым именем, известный по еще по книгам из цикла «**Сага о копье**». Мы заблаговременно связались с ним и выпытали у Ричарда все, что в принципе можно было выпытать. Излишним будет говорить, что роман на основе компьютерных игр — вовсе не то же самое, что обычная книга. Поэтому с вопроса о том, как именно мистер Кнаак строит работу над своими книгами, и началась наша с ним беседа.

«Мы готовы, хозяин!»

Игромания: День добрый, Ричард. Итак, с чего же начинается написание книг по мотивам компьютерных игр?

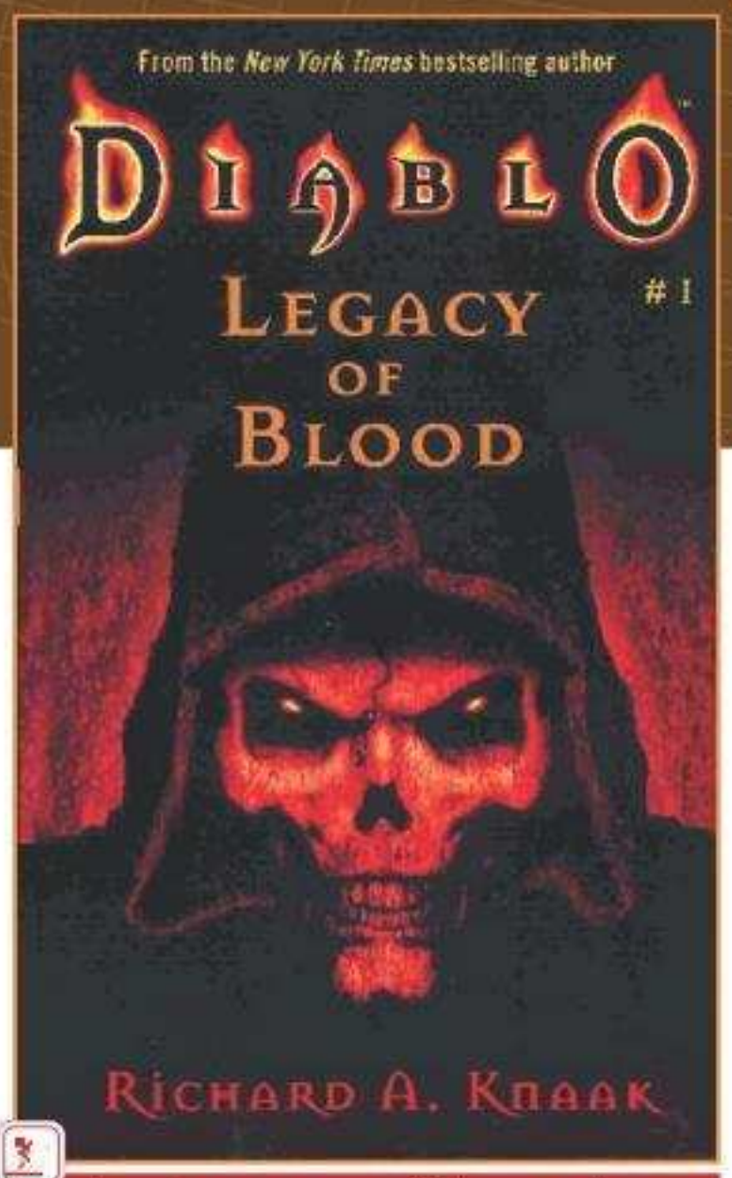
[Кнаак]

С обычными книгами все просто. В первую очередь я придумываю героев и основные сюжетные повороты, затем в мельчайших подробностях прописываю мир, делаю небольшие наброски предыстории — и только потом начинаю писать. И пока я не закончу рукопись, мой редактор ее не увидит.

В противовес этому, игровая литература требует, в первую очередь, ознакомления с материалами первоисточника. Сначала я сажусь за компьютер и играю, затем изучаю все доступные источники информации по данной игре и отмечаю те элементы, которые стоило бы использовать в своей книге. Иногда заказчик хочет (как это было с книгами цикла **War of the Ancients**), чтобы я осветил уже известные по игре события, но показал их с нового ракурса.

Закончив с предварительной работой, я обсуждаю свои планы относительно романа с редактором и представителем разработчика. Какие-то мои идеи принимаются, другие приходится отбросить, а порой бывает просто необходимо добавить что-то новое. Некоторые детали игры приходится кардинально перерабатывать под формат книги. Конечно, это не нравится тем читателям, которые хотят видеть историю в целости и сохранности, но основной массе людей больше нравится переработанный вариант.

После предварительного утверждения плана романа я тщательно прописываю весь событийный ряд и утверждаю его у редакторов, при необходимости внося поправки (если появится такая необходимость). Только после этого я могу приступить непосредственно к написанию книги. При этом часто приходится ориентироваться на ограничение по объему, которое определяет заказчик. Контроль с его стороны иногда бывает очень жестким: например, работая на **Blizzard**, я должен был отправлять каждую дописанную главу вице-президенту по развитию торговой марки. Выловить все возможные ошибки не удается даже таким способом, но мы стараемся.



Первый роман по мотивам Diablo скоро выйдет на русском языке.

На все это уходит примерно три или четыре месяца — в зависимости от того, работал ли я раньше с этой вселенной и насколько хорошо я с ней знаком.

Игромания: А почему создатели игр так часто обращаются именно к вам? С чего началось ваше сотрудничество с ними?

[Кнаак]

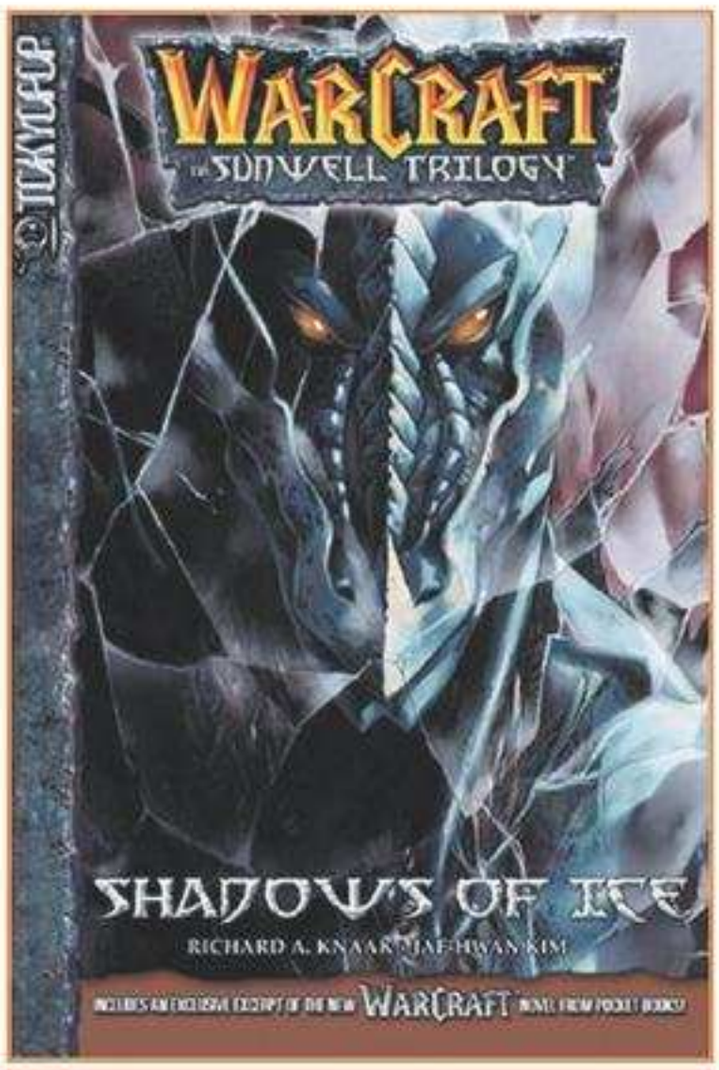
По большому счету, я всегда работал в игровой индустрии, к тому же я сам увлекаюсь играми. Серьезным толчком для развития моей карьеры стало сотрудничество с компанией **TSR** — благодаря этому я смог обзавестись опытом и создать себе репутацию. Так что за романами из цикла «Сага о копье» последовали книги, действие которых разворачивалось в мирах Warcraft и Diablo. Мое творчество оказало влияние даже на **World of Warcraft**.

Игромания: Раз уж вы называете себя геймером, то какую игру вы назвали бы любимой?

[Кнаак]

Мне повезло — я работал со вселенными своих любимых игр, с Warcraft и Diablo. Warcraft обладает тем же эпическим размахом, что и Средиземье Толкиена. А когда в третьей части наметился дрейф в сторону RPG (герои, набор опыта), эта вселенная стала нравиться мне еще больше.

В Diablo во главу угла поставлена борьба героя-одиночки со всем окружающим его миром. Когда все вертится вокруг одного персонажа, нам легче ассоциировать себя с ним и вживаться в роль.



Манга по Warcraft? Да, есть и такие извращения.

Ну а главное то, что и в Warcraft, и в Diablo неплохой сюжет — для меня это очень важно (я ведь одновременно и игрок, и писатель).

А какие качества в играх для вас наиболее важны?

[Кнаак]

Едва ли я буду оригинален, но больше всего для меня важна играбельность. Должен быть четкий баланс между сложностью игры и ее увлекательностью. К сожалению, разработчики часто жертвуют одним из этих качеств в пользу другого. Без красивой графики сейчас тоже никуда: встречают-то по одежке.

В то же время как профессиональный писатель я всегда обращаю внимание на сюжет. Да, иногда хочется просто пострелять в монстров, ни о чем не задумываясь, но в основном я отдаю предпочтение играм с яркими героями, ради победы которых мне хотелось бы пройти игру до конца.

В России как раз начинают выходить ваши книги, основанные на этих играх. Не могли бы вы вкратце рассказать нашим читателям, чего от них ждать?

[Кнаак]

Действие моих романов во вселенной Warcraft разворачивается в разные периоды истории этого мира. Первая книга повествует о заключительном этапе войны с Ордой. Остальные мои книги входят в трилогию под названием War of the Ancients, которая повествует о первом появление Пылающего легиона. Тут вы встретитесь и с уже знакомыми героями, и со множеством новых персонажей. В данный момент я работаю над мангой о неизвестных ранее эпизодах истории Warcraft, а потом займусь романом, центральная роль в котором будет отведена драконам.

Книгами по Diablo я пока вплотную не занимался — написаны всего три романа, последний из них еще только ждет публикации. Все эти произведения расширяют уже знакомый по играм мир, в них читатели встретятся с любимыми мною некромантами. А вот моя новая трилогия уже будет иметь непосредственное отношение к сюжету Warcraft, но рассказать об этом подробнее я пока не могу.

В играх очень много времени уделяется сражениям. Нашло ли это отображение в ваших романах?

[Кнаак]

К сожалению, пересказать события игры в книге напрямую невозможно. Такой подход отпугнул бы даже самых преданных фанатов. Именно поэтому **Blizzard** ищет среди писателей не просто любителей игр, а настоящих профессионалов. Законы литературы несколько отличаются от законов игр. В книге акцент должен быть смещен на отношения между героями и на сюжетную интригу. Иными словами, у книг сюжет почти всегда глубже и многограннее, чем у игр.

Как вы относитесь к сближению игр, книг и фильмов? Такое ощущение, что скоро ни один фильм не будет выходить без сопутствующей игры и фильма...

[Кнаак]

На мой взгляд, подобное сближение совершенно логично. Естественно, это не означает, что по мотивам каждой книги надо создавать игру и наоборот. Но когда слияние разных медий помогает расширить границы вселенной (и неважно, из чего она выросла, — из игры, книги или кино) — это может только радовать. Для игрока книга — возможность еще раз окунуться в любимую вселенную и пройтись теми тропинками сюжета, которые остались за рамками сюжета игры.

С другой стороны, читатель, заинтересовавшись книгой, легко может обратить внимание на те же Warcraft или Diablo, даже если раньше он никогда не играл в компьютерные игры.

Возможно, для некоторых игровые книги станут первым шагом к тому, чтобы полюбить чтение. Я знаком с шестнадцатилетним подростком, который не читал ничего, кроме школьной литературы, пока не наткнулся на один из моих романов по Warcraft. С тех пор он так полюбил фэнтези, что читает минимум по одной книжке в неделю.

Тяжело ли переключаться с работы над собственными мирами на чужие вселенные?

[Кнаак]

Лично мне нравятся и сольное творчество, и работа в межавторских проектах; особых сложностей переключение с одного на другое у меня не вызывает. Когда я читаю книги других авторов, я всегда пытаюсь представить, что бы я сделал на месте писателя с тем же миром и героями. Участие в проектах вроде **Dragonlance,** Warcraft и Diablo позволяет отчасти ответить на вопрос, сумею ли я управиться с чужим миром и насколько хорошо это у меня получится. Яркие межавторские вселенные тем и хороши, что дают автору возможность сохранить собственную индивидуальность и внести свой вклад в развитие огромной вселенной. Кроме того, моя репутация уже достаточно высока, чтобы правообладатели не пытались контролировать меня слишком жестко.

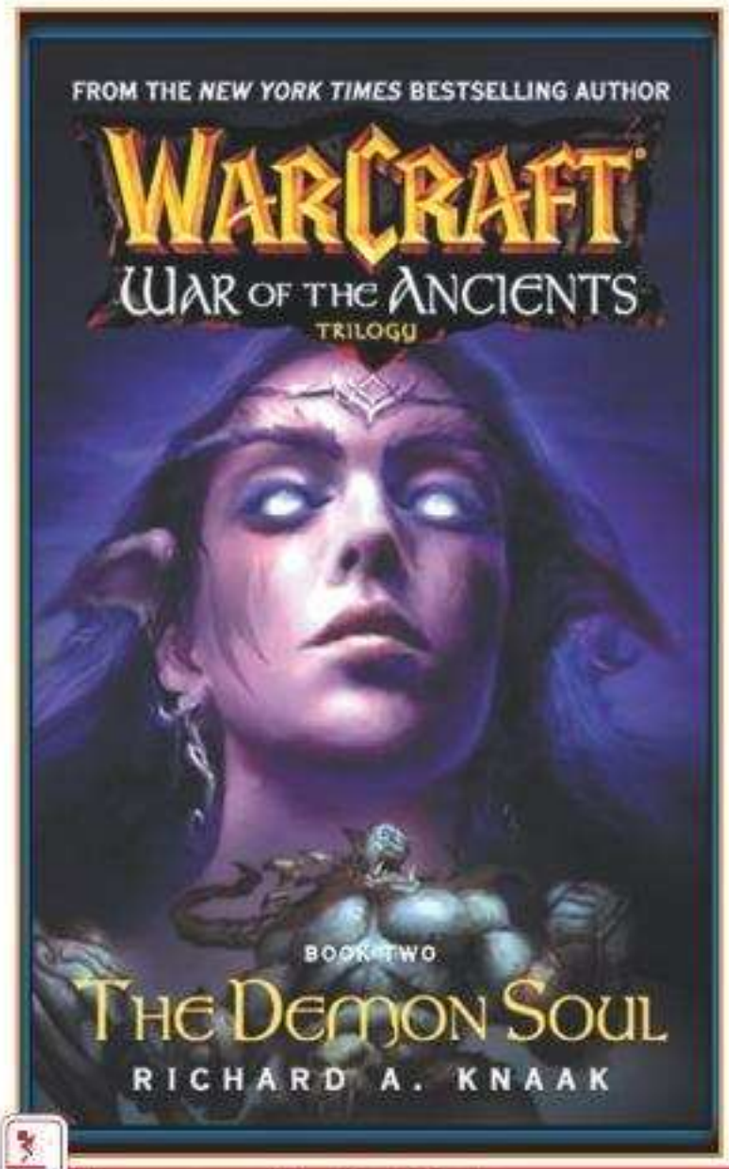
То есть можно сказать, что работать в команде для вас ничуть не труднее, чем в одиночку?

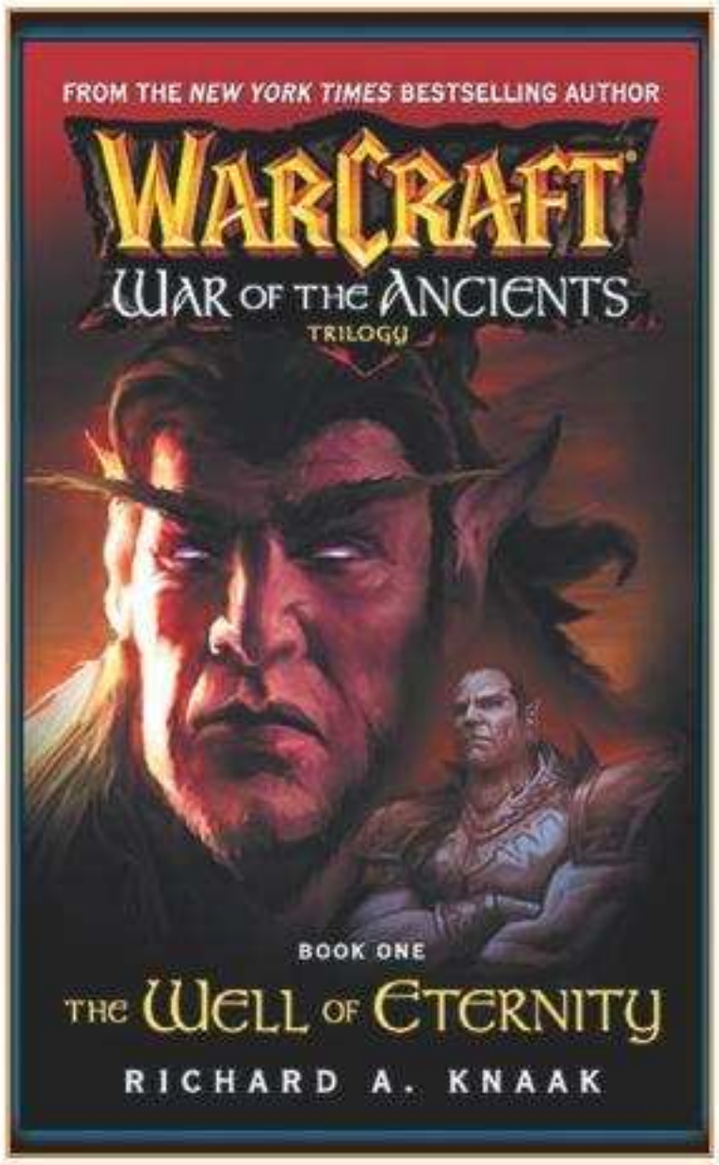
[Кнаак]

Да, именно так, но с небольшой поправкой: если команда хорошо организована, работать в ней легко. Всегда очень интересно участвовать в создании новых идей. С другой стороны, приходится очень внимательно следить за тем, чтобы не нарушить целостность мира, созданного другими людьми. Да и собственными успехами всегда гордишься чуточку больше, чем достижениями большой команды.

Кроме **Blizzard**, к услугам Ричарда Кнаака часто прибегают другие игровые компании. Что очевидно: этот писатель — не только фанат своего дела, но и заядлый игрок. И лучшее тому подтверждение — роман «Месть орков». ●

Некромант — любимый персонаж Ричарда Кнаака в Diablo II.



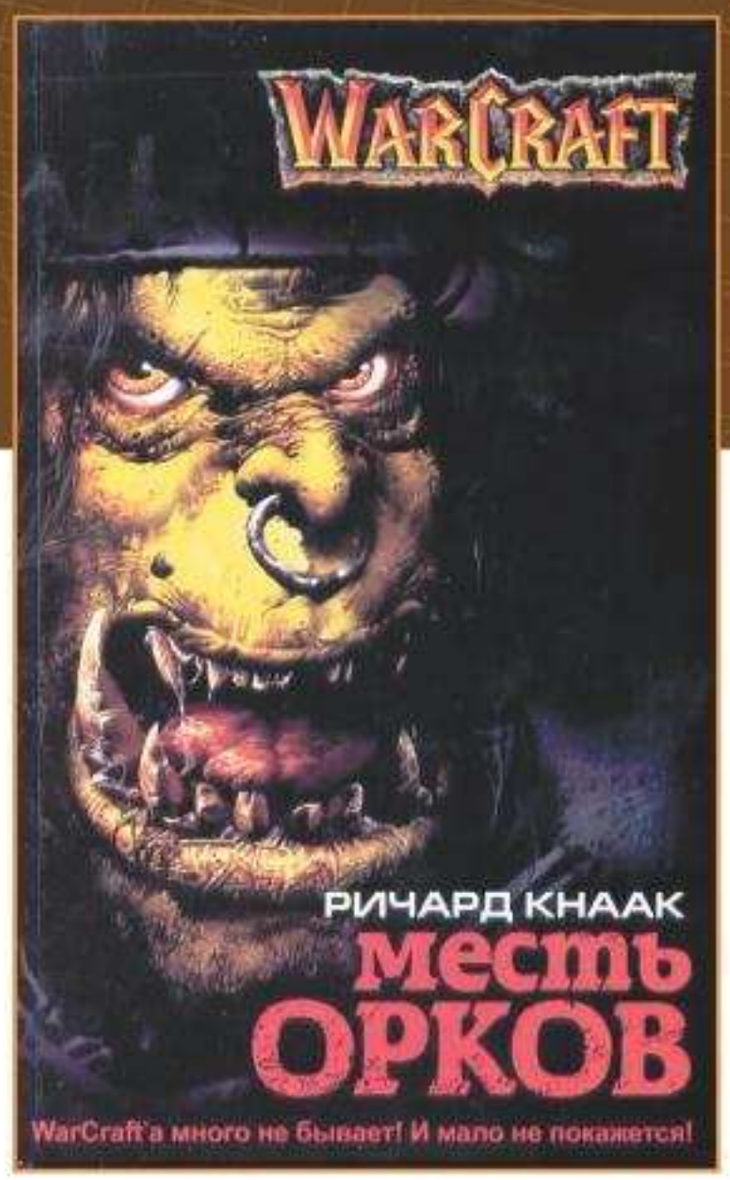


Книги из цикла War of the Ancients.

МЕСТЬ ОРКОВ

DAY OF THE DRAGON (WARCRAFT)

- **Автор**: Ричард Кнаак
- **Издательство**: «Азбука»
- **Тираж**: 5000 экземпляров, 384 стр.
- **Жанр**: фантастический боевик (роман)

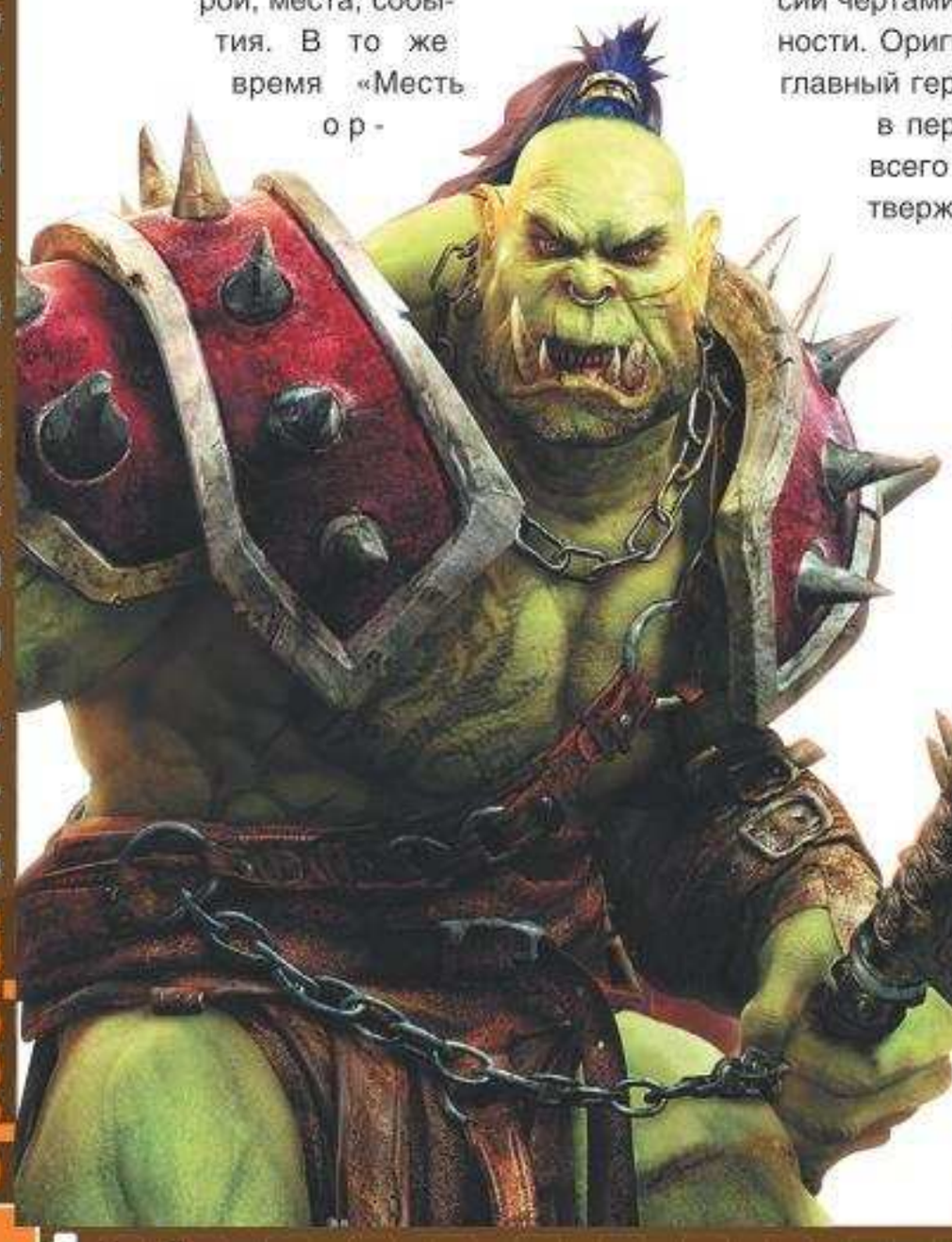


Книг по играм серии **Warcraft** я, признаться, ждал с некоторым опасением и даже скептицизмом. **Ричард Кнаак**, написавший первый роман, — автор именитый, но не слишком стабильный. Результат... результат получился противоречивым.

Действие романа разворачивается вскоре после событий второй части игры: орки разбиты, от их армий почти ничего не осталось — но окончательно Орда еще не повержена. Пока у нее есть Королева Драконов, Альянсу покоя не будет, тем более что особого единства в рядах былых союзников уже нет.

Внутри Альянса начинается борьба за власть, главным инициатором которой стал молодой лорд Перстор. Недоверие к магам растет с каждым днем, но в это же самое время юный волшебник по имени Ронин (пользующийся заслуженно дурной репутацией) отправляется к последнему оплоту орков, чтобы окончательно решить «драконий вопрос». Сюжет, как видите, более чем закрученный, но автор умело соблюдает баланс между экшеном и мерным логическим повествованием.

«**Месть орков**» — книга универсальная. Поклонники Warcraft найдут здесь немало ссылок на самые разные игры из этой серии и понятных только им фишек — знакомые герои, места, события. В то же время «Месть орков» может приглянуться и неподготовленному читателю, причем достигается это за счет той особенности, которую по-хорошему стоило бы отнести к недостаткам.



Не секрет, что классическое фэнтези — жанр, полный штампов и шаблонов. Редкому автору удается привнести в него что-то совершенно оригинальное. Но Ричард Кнаак не стал даже пытаться, решив, вероятно, что не стоит чинить велосипед, пока он не сломался. Поход из точки А в точку Б с очередной Великой Миссией и попутным посещением всех сколько-нибудь любопытных мест на карте мира — по этому принципу до сих пор строятся сюжеты многих фэнтезийных книг и игр второго эшелона. «Месть орков» — не исключение. Ничего криминального в таком подходе нет, просто имейте в виду, что прыгнуть выше головы автор даже не пытался. Почти вся книга — это приключения, битвы, приключения, приключения, битвы, приключения, снова битвы, снова приключения, еще раз битвы и еще раз приключения. Все остальное, вплоть до характеров героев, отодвинуто на второй план. Читатель, неплохо знакомый с фэнтези, будет каждые пять минут ловить себя на мысли, что все это он уже где-то видел.

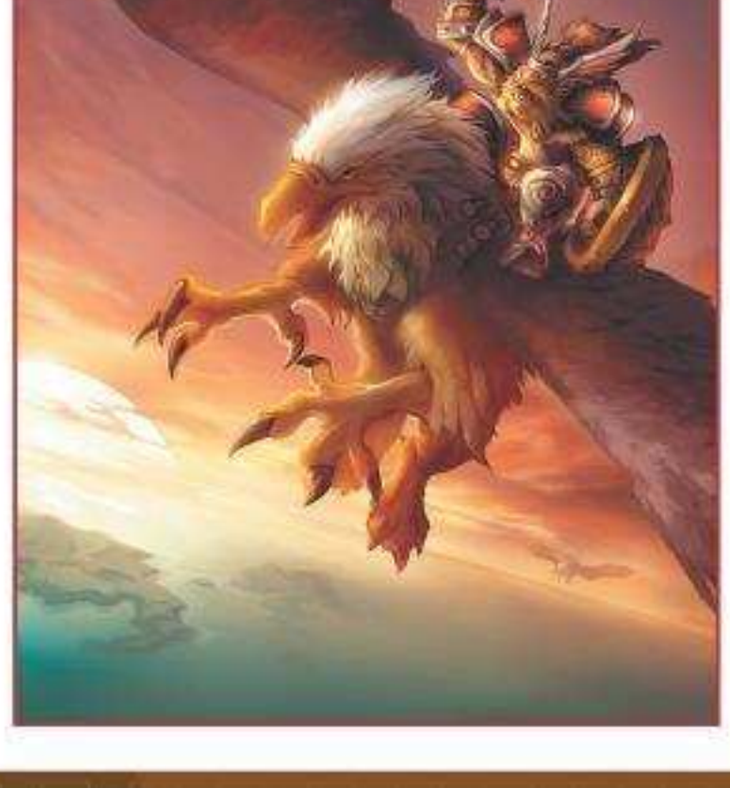
Рыцари Серебряной руки будто списаны со своих соламнийских коллег из «**Саги о Копье**». Большинство персонажей во главе с эльфийкой Верисой и карликом Фолстадом хоть и выписаны весьма смачно, но обладают всеми характерными для своих рас и профессий чертами и полностью лишены оригинальности. Оригинальностью не отличается даже главный герой Ронин — его описание дается в первых же главах, и на протяжении всего повествования он только подтверждает свое реноме. Из серой массы выбиваются только орки с драконами, но они и без этого всегда отличались высочайшей харизмой, которой позавидовал бы любой положительно заряженный персонаж.

Перевод заслуживает отнюдь не самых добрых слов. Во-первых, не вполне понятно, откуда взялось название «Месть орков», ведь в оригинале орки вообще не упоминаются (см. шапку статьи). Во-вторых, в переводе встречаются разночтения, причем серьезные: черный дракон именуется то Крылом Смерти, то Десвингом (в оригинале — Deathwing). Зачем превращать имена в такую безликую транслитерацию, когда все они с легкостью переводятся на великомогучий, не ответит, наверное, и сам переводчик. В-третьих, с точки зрения стилистики роман написан весьма слабо, особенно в тех местах, где встречается так называемый «юмор».

Впрочем, для «Азбуки» это первая книга, основанная на компьютерных играх, и книга эта оказалась лучше, чем все ожидали. Если следующие произведения окажутся не менее интересными, а издательство исправит все недочеты, допущенные при выпуске «Мести орков», нам останется только порадоваться появлению на русском языке литературного воплощения **Warcraft** и других знаменитых игр.

Резюме: Качественно и профессионально написанный роман, чего и следовало ожидать от Ричарда Кнаака. Время убьете с пользой для дела и тела, но не стоит ждать от книги слишком многого.

Оценка: ★★★☆☆



NIVAL INTERACTIVE

HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC

НОВАЯ ГЛУБИНА СТРАТЕГИИ
НОВЫЕ ВЕРШИНЫ СЛАВЫ

Наступила новая эра стратегических игр! Окунитесь в фэнтезийный мир новой части легендарного сериала с великолепной 3D-графикой нового поколения, потрясающими тактическими битвами, передовыми возможностями многопользовательской игры и традиционными элементами RPG.

Heroes of Might & Magic® V © 2006 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft и логотип Ubisoft являются торговыми марками Ubisoft Entertainment в США и/или других странах. Разработчик Nival Interactive.
© 2000-2006 Nival Interactive. «Нивал» является зарегистрированным товарным знаком Nival Interactive. Все права защищены.

UBISOFT

РАДУГА ШЕСТЬ

RAINBOW SIX

- **Автор**: Том Клэнси
- **Издательство**: «Эксмо»
- **Жанр**: триллер (роман)
- **Тираж**: 6100 экземпляров, 480 стр.

Если бы вы спросили рядовых американцев, какая страна, по их мнению, была главным источником зла на планете лет двадцать назад, большинство без тени сомнения назвало бы Советский Союз. Сегодня ответ звучит иначе — террористы.

Том Клэнси — самый, наверное, «идейный» писатель США. Его книги намеренно пишутся таким образом, чтобы будить в сердцах граждан оплота мировой демократии патриотизм и гордость. При этом Том всегда отличался умением «попасть в струю». Когда нужно, он описывал блестящие победы США над СССР или то, как американские спецслужбы выходили победителями из дуэли с ИРА. Добро у Клэнси всегда с кулаками и американским паспортом, в крайнем случае — с паспортом одного из государств Западной Европы.

Неудивительно, что когда создатели компьютерных игр всерьез взялись за тему международного терроризма (будь он неладен), Том Клэнси оказался среди них в первых рядах. Началось все в 1998 году, когда вышел оригинальный **Rainbow Six**. Вездесущий Клэнси принимал самое непосредственное участие в разработке концепции этой игры, параллельно он писал одноименную книгу (в продажу поступила в том же году). Многие идеи и эпизоды в книге и в игре повторяются, но концовки у них разные — по той простой причине, что **Red Storm Entertainment** справилась со своей работой быстрее.

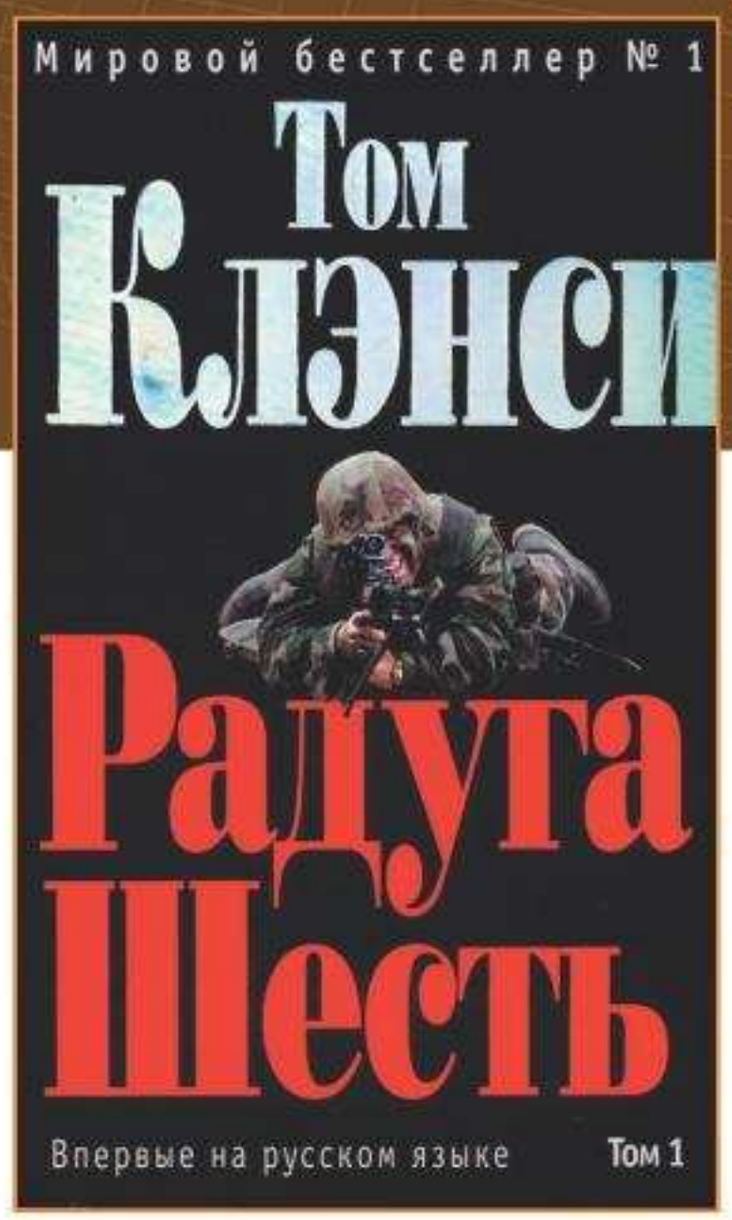
Rainbow Six, как известно, была посвящена не столько массовому отстрелу всего, что движется, сколько вдумчивой нейтрализации противника. Каждую операцию приходилось планировать, погибнуть можно было от одной-единственной пули. По схожей схеме построен и сюжет романа «Радуга шесть». Начинается он с создания одноименного спецподразделения по борьбе с терроризмом во всех его проявлениях, во главе которого становится Джон Кларк, герой многих книг Клэнси. Под его чутким руководством бойцы «Радуги шесть» отправляются, что называется, мочить врагов мира и демократии в сортирах, уборных, клозетах и других подходящих для этого помещениях.

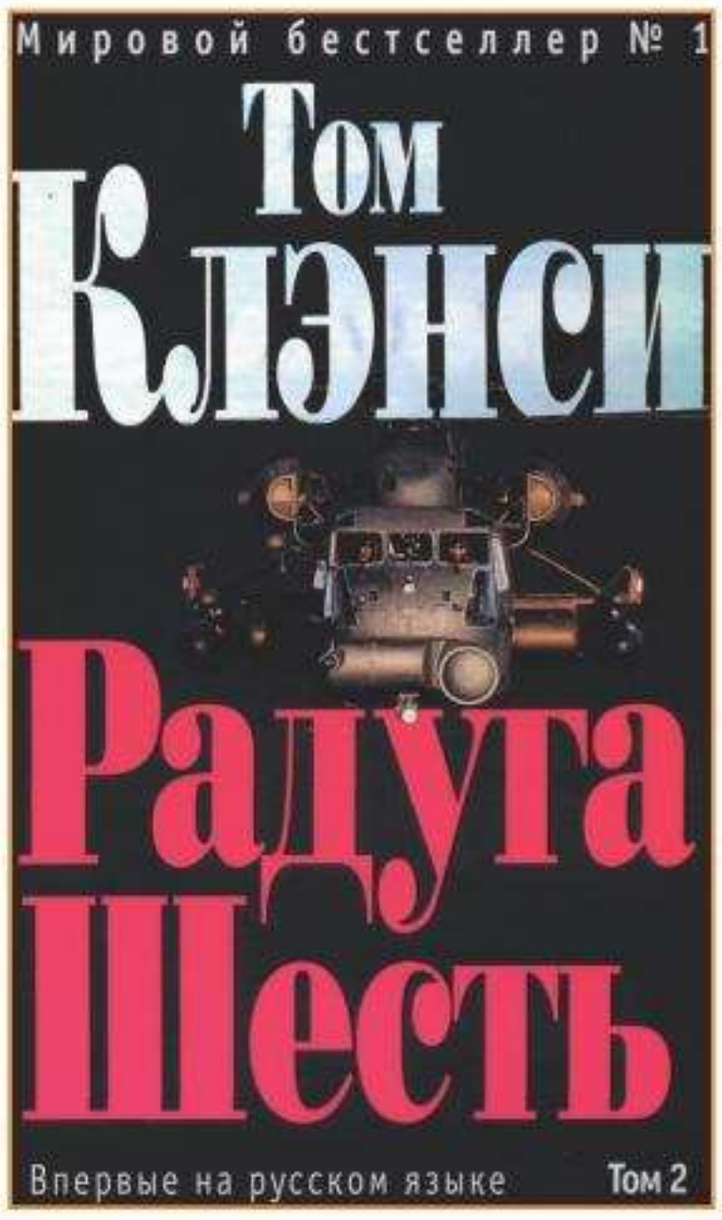
Сюжет развивается сразу в двух плоскостях. Во-первых, мы становимся свидетелями «рутинной» работы спецназовцев, которые срываются из своей штаб-квартиры в Лондоне и разрешают проблемы с террористами по всему миру: от Швейцарии до джунглей Бразилии. Примечательно, что подготовке операций почти всегда уделяется куда больше внимания, чем ее проведению. Бойцы «Радуги шесть» действуют быстро и четко, никаких вам перестрелок длиной в полглавы.

Одновременно развивается вторая сюжетная линия, и здесь Клэнси добавил уже немного фантастики. Оказывается, пока «Радуга шесть» расправляется с обычными террористами, другие террористы, на этот раз «экологические», создают вирус под кодовым названием «Шива», чтобы перекроить с его помощью мир по своему усмотрению. В этом им помогает бывший агент КГБ. Остановить злодеев способно лишь вновь организованное боевое подразделение. Под конец в книге появится перевоспитавшийся гэбист по фамилии Попов — классический персонаж, который есть во многих книгах Клэнси («хорошие» русские в его книгах всегда дружат с американцами).

Главный недостаток романа — непроработанные образы главных героев. Сопереживать им просто не хочется. В игре это не смертельно (ее прелесть в другом), а вот в книге персонажи должны обладать каким-никаким характером, чтобы читателю было интересно следить за их судьбой. Здешние же спецназовцы совершенно шаблонны и друг от друга отличаются разве что косметическими деталями.

Впрочем, даже несмотря на то, что какими-то особыми литературными достоинствами «Радуга шесть» не блещет, читать ее легко и приятно, а время за ней пролетает совершенно незаметно. Клэнси порой грешит неточностями в описаниях, но внимания на это особо не обращаешь. Драйва и атмосферности книге, опять же, не занимать.

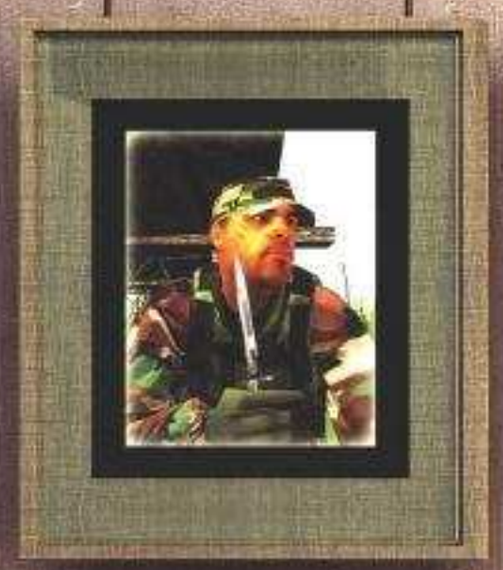


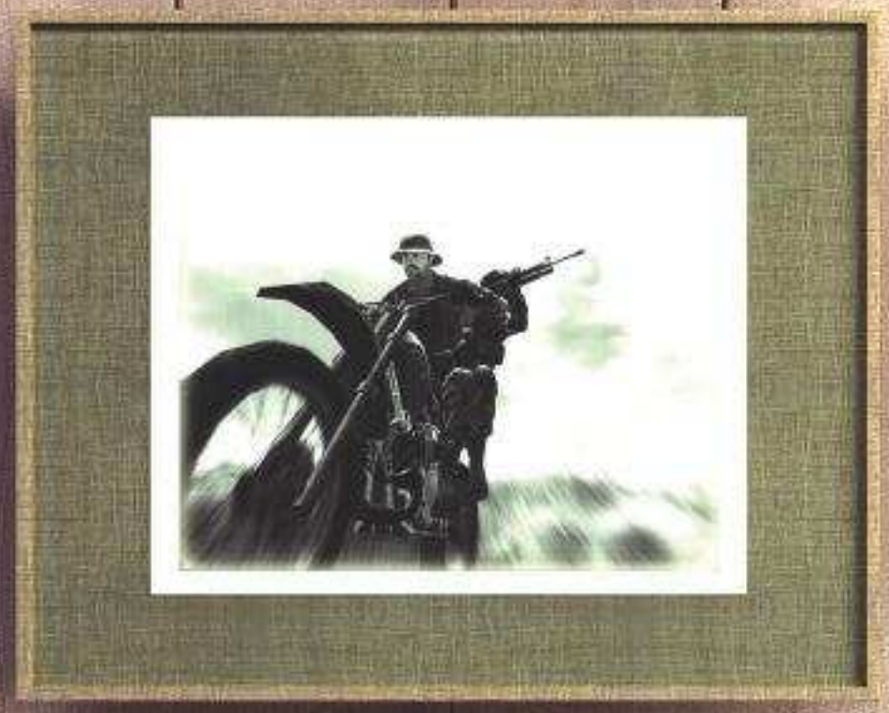


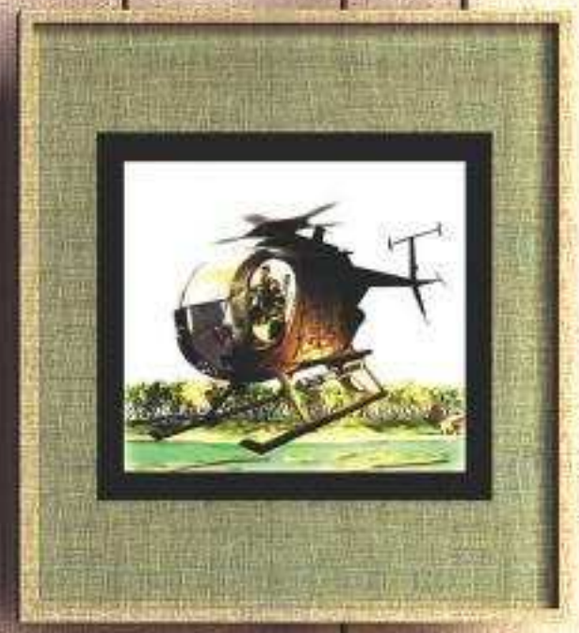
Предположительно в 2007 году выйдет экранизация, которая будет основана одновременно и на играх, и на книге, а там, глядишь, и до нового романа недалеко. В конце концов, кто будет бросать на полпути курицу, несущую золотые яйца, пусть даже яичница из них выходит не самая вкусная?..

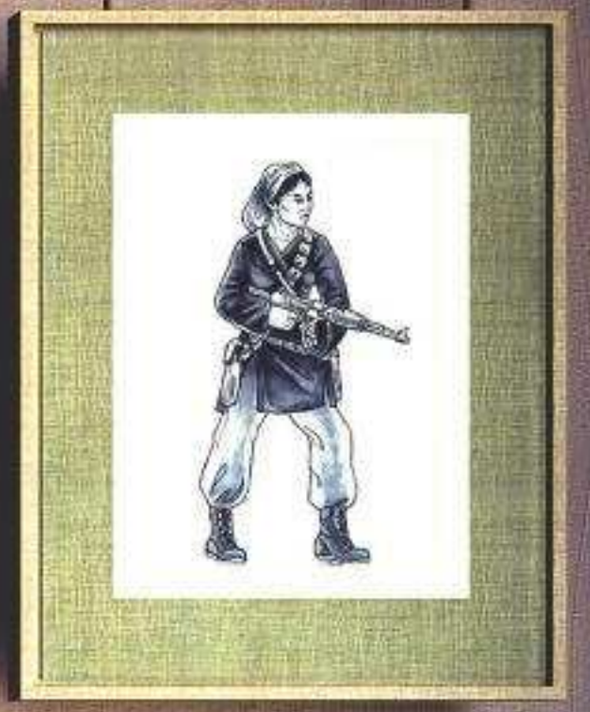
Резюме: «Радуга шесть» написана увлекательно и профессионально, но звезд с неба она не хватает. Обязательна к ознакомлению всем поклонникам серии Rainbow Six.

Оценка: ★★★★☆









У кого в сердце нет места страху,
у того в голове найдётся место пуле

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С®

snowball.ru™
ураганные боевики

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

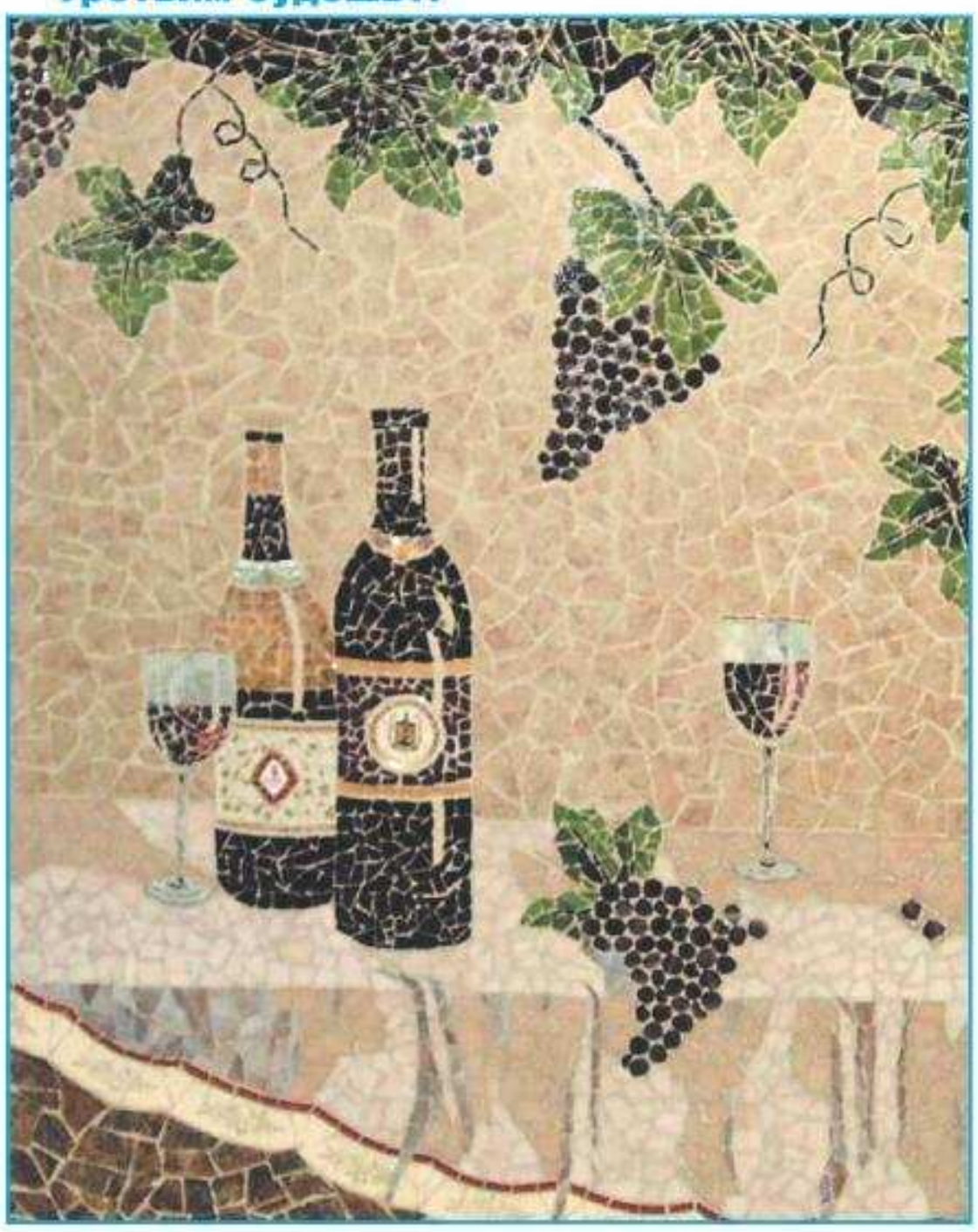
Всех приветствую. Близится лето — как реальное, так и виртуальное. Набухают бутоны онлайновых игр, пышным цветом распускаются веб-порталы, то тут то там зеленеют клумбы из баннеров и флэш-стикеров. Интернет живет полной жизнью! Ну а мы, в свою очередь, стараемся максимально оперативно доносить до вас самую интересную информацию с www-фронтов.

*В технической части рубрики этого номера вы найдете множество интересных новостей из виртуального мира, поучительную статью о создании собственного анимированного баннера (вы так настойчиво просили, что мы были буквально вынуждены написать этот материал), а также массу ссылок на игровые, околоигровые и совсем не игровые сайты (материал «**Интересное в Сети**»).*

*В разделе «**Игра в онлайне**» вас ожидает подборка эксклюзивных материалов. Во-первых, превью на готовящийся к выходу аддон к **World of Warcraft**: **The Burning Crusade**. Во-вторых, вы можете ознакомиться с обзором крайне необычного онлайнового проекта **Gunz the Duel** от восточных разработчиков. Игра умело балансирует на стыке жанров — где-то между онлайновыми экшенами и MMORPG. И, наконец, на третье вас ожидает первая часть статьи «**Все, что надо знать о Guild Wars**», в которой рассмотрены основы ролевой системы GW и даны ценнейшие советы по развитию различных классов персонажей. Материал будет интересен как новичкам, так и продвинутым покорителям онлайновых миров.*

Алексей Макаренков

Третьим будешь?!



Чего только не придумали ученые и конструкторы, чтобы наладить связь между людьми на расстоянии. Причем не только вербальную, но и голосовую. Причем чаще всего упор делается на, скажем так, околосексуальной жизни человека. Гении хайтека стараются сделать все, чтобы простой пользователь мог контактировать с противоположным полом вне зависимости от расстояния, которое разделяет потенциальных или реальных любовников.

Какие только для этого не придумывали! И специальные тамагочи, мигающие, когда ваша возлюбленная встает утром с постели на другом континенте. И веселые сердечки, которые сообщали, что ваш партнер нажал на такие же сердечки у себя на груди. И даже специальные костюмы для виртуального секса. Подключаешь такой к USB-порту, то же проделывает ваша «вторая половинка», хитроумные стимуляторы передают информацию о действиях партнера вашему телу... и дальше по сценарию: ах! ох! вау! о боже! короткое замыкание... врача!!!

Но прогресс не стоит на месте. В Массачусетском технологическом университете изобрели еще один хитрый прибор, который позволит возлюбленным или просто друзьям... выпивать на расстоянии. Коварный бокал, будучи подключенным к интернету, напоминает вам, когда другой обладатель такого же бокала собирается «заложить за воротник». На фужере есть два датчика. Красный сигналит о том, что ваш собутыльник взял сосуд в руки, а белый предупреждает, что он уже поднес бокал к губам.

Изобретатели считают, что новинка будет очень популярна среди пар, вынужденных временно жить далеко друг от друга, а также среди прогрессивной молодежи, для которых интернет-фужер будет просто очередным поводом похвастаться друг перед другом. В любом случае — идея крайне интересная. Ждем появления аналогичной версии блюда для закуски, синтезатора искусственного перегара и синхронного интернет-апохмелина.

Google против правительства

Для компании **Google** судебные процессы уже давно не в диковинку. Но если раньше ей приходилось воевать в основном с пользователями и мелкими фирмами, то теперь у нее противник куда серьезнее — Министерство юстиции США.

История эта началась еще летом прошлого года. Тогда власти США потребовали от Google и ряда других интернет-сервисов, администрация которых находится в Штатах, предоставить им информацию о том, какие запросы делают пользователи в поисковых машинах и на информационных порталах. Мотивировалось это тем, что у властей появится возможность узнать и проконтролировать распространение через интернет порнографического контента.

AOL, **MSN** и **Yahoo** сразу предоставили запрашиваемую информацию, которая до этого считалась полностью конфиденциальной. Google заартачился и направился прямиком в суд, где адвокаты компании в яростной схватке с представителями власти заявили, что сведения, которые якобы хотят получить государственные мужи, есть в открытом доступе на порталах типа **Dogpile.Com**. А данные, запрошенные у Google правительством, на самом деле нужны им для слежки и сбора статистики о гражданах.

В конце марта состоялось финальное заседание по этому делу (в Верховном суде США), где было принято окончательное решение. Закон встал на сторону Google, требования Министерства юстиции были удовлетворены лишь частично. Изначально Минюст требовал предоставить государству данные о тысячах пользователей и выдать список из нескольких миллиардов запросов. Суд решил, что это незаконно и обязал поисковик предоставить государству только 5000 запросов случайных пользователей без какой-либо информации о самих интернетчиках.

По заявлению администрации Google и самих представителей Минюста решением суда они полностью удовлетворены...

Спамагеддон

Просматривая выпуски «Новостей интернета» трех-четырехлетней давности, невольно удивляешься, как наивны были аналитические агентства, предсказывавшие скорую гибель электронной почты под натиском спама. Смешно вспомнить: например, четыре года назад нам обещали, что в 2003-м количество спама составит около 30% всей кор-

респонденции и из-за этого электронной почтой перестанет пользоваться большинство интернетчиков.

Наступил 2003 год, и вот уже другие аналитики с пеной у рта уверяют, что нынешнее положение дел — 40% спама — совершенно нормально, но вот в 2005 году, когда каждое шестое письмо будет рекламным, все накроется медным тазом. Наступил 2005-й, и даже крупнейшие компании усомнились, что электронная почта доживет до 2006 года: шутка ли, больше половины писем — спам.

2006 год на дворе, но e-mail и не думает отправляться на небеса. Впрочем, тенденция и впрямь удручающая. На сей раз детальное исследование провела контора **Postini**, следящая за виртуальным почтовым трафиком с 2002 года. По словам ее аналитиков, на данный момент спамом являются 10 из 12 интернет-писем — то есть 82%. С означенного же 2002 года количество спама выросло более чем на 60%.

Вроде бы все это грустно, но — с другой стороны — гибель электронке в ближайшие несколько лет точно не грозит. А вот что однозначно случится, так это совершенствование системы спам-фильтрации. Есть в сложившейся ситуации и свои плюсы. Те же специалисты Postini детально изучили вопрос и утверждают, что на фоне засилья спамеров заметно сократилось количество интернет-вирусов. Сегодня значительно проще выманить из пользователя информацию именно при помощи спам-сообщений, а не различными «червями» и «троянами». Работает эта схема следующим образом: пользователю-жертве высылается письмо якобы от администрации сервера с просьбой изменить пароль. В письме дается ссылка на сайт-муляж, специально созданный для такого случая злоумышленником. На нем жертва оставляет свой реальный пароль, и коварный хакер получает доступ к почтовому ящику. Людей, которые ведутся на подобные уловки, невероятно много.

Рекомендуем быть максимально осторожными, снабдить свой почтовый клиент спам-фильтром, оснастить антивирусной программой и внимательно следить за предложениями, поступающими на ваш электронный ящик. В сумме все это дает 100-процентную защиту от взлома.

Веб-жизнь классической музыки

Судьба классической музыки до недавнего времени складывалась весьма трагично. Пережив пик своей популярности в конце 70-х годов, она начала стремительное падение. Наши с вами современники не прониклись высокими идеями звуков оркестровой ямы и правильно настроенного органа, предпочтя им разухабистую попсу и зверский спид-метал. Классика выпала из чартов и начала свой полет в тартарары.

К концу прошлого года в подавляющем большинстве магазинов классические композиции делали не более трех-четырех процентов продаж. Крупнейшие аудиомагнаты перестали уделять внимание столь непопулярному жанру и выпускают все меньше дисков с произведениями Моцарта, Бетховена, Чайковского... И вдруг неожиданно выяснилось, что классика, которая так плохо продается в реальных магазинах, отлично расходится через интернет. 12% композиций, приобретаемых в крупнейшем онлайн-магазине **iTunes,** это как раз классическая музыка.

Похоже, списывать со счетов Бахов, Паганини и прочих Вагнеров еще рановато. Не исключено, что через Сеть вполне можно приобщить пользователей к «высоким музыкальным штилям».

ЛИК ХРИСТА ПУЩЕН С МОЛОТКА

Чего только не продается на интернет-аукционах. Кому-то надоели родители — и он решает избавиться от них, пустив с молотка, например на **eBay**. Другим, напротив, осточертевают дети — и они предлагают их за весьма умеренную цену. Да что там родственники: продают деревни и целые города, стратегические военные базы и ракетные комплексы, право первой брачной ночи и даже собственную девственность. В прошлом году мы публиковали в рубрике «Интернет» большую статью о самых необычных лотах, выставленных на продажу в интернете. И вот еще одно необычное предложение.

На eBay продается некая компьютерная железка с ликом Спасителя. Продавец — некто **Томас Хэйли**, грузчик магазина компьютерных деталей в Манчестере — был осенен небесным знамением, когда во время очередной разгрузки партии видеокарт увидел на одной из них расплывшееся масляное пятно. Масло и краска перемешались и слились в узор, в котором отчетливо угадывался лик Христа.

Томас тут же сам приобрел заветную железяку за ее номинальную стоимость, а спустя всего пару дней выставил на интернет-барахолке. Посчитав, что обогащаться на святом лике не самое богоугодное дело, Хэйли задал начальную стоимость, равную номиналу, не забыв, впрочем, указать и цену, за которую деталь будет продана без дальнейших торгов, — $10 000. На момент написания этих строк сделка состоялась, но информация о ней скрыта от интернетчиков. Вероятно, кто-то заплатил заявленную максимальную стоимость.

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Искусство баннеростроения
Работа в 3D GIF Designer

Как оформлять свой сайт, раскручивать его через рейтинги, размещать на платных и бесплатных хостах, мы с вами уже разбирались в прошлых номерах «Игромании». Один из способов раскрутки — обмен баннерами с веб-мастерами схожих по тематике ресурсов или регистрация в рекламных системах. Но как создать свой собственный баннер, мы еще не знаем. Пришло время учиться.

Это не так сложно, как кажется на первый взгляд. Усвоив основные принципы анимирования GIF-файлов, вы сможете создавать не просто баннеры, а настоящие произведения искусства. Работать мы с вами будем в одной из лучших программ для GIF-анимации — **3D GIF Designer**.

Основы моделирования

Прежде чем приступить непосредственно к созданию баннера, изучим интерфейс программы. Ее рабочая область состоит из трех окон:

1. Окно структуры — по мере работы с заготовкой баннера в этом окне будут отображаться все основные элементы. Кликните на любой из них — в окне настроек появятся все функции данного элемента.

2. Рабочая область — здесь расположена заготовка будущего баннера.

3. Окно настроек — в этом окне отображаются настройки элементов баннера. Выделение можно сделать как в окне структуры, так и на рабочей области.

Первое, что нам надо сделать, создать заготовку для анимации. Для этого входим в меню **File** и выбираем пункт **New File**.

Определимся с размером изображения. Пусть это будет стандартная болванка размером 468x60 пикселей. Если вы ничего не меняли в настройках программы, наша заготовка уже должна иметь такой размер. В противном случае заходим в меню **View**/**Animation Size** и выбираем там нужные габариты. Здесь же находится пункт **Custom Size** (произвольный размер), сейчас он нам не нужен, а вот в будущем, когда вы начнете делать свои баннеры с нестандартным размером, вам придется часто пользоваться этой функцией. Установим фоновый цвет баннера. Для этого в окне структуры нажимаем на кнопку **Background** — в окне настроек появится меню свойств цвета.

Украшательства

Определимся с фоном. Нажимаем на кнопку **From: Color** и выбираем основной цвет. Как только вы это сделаете, заготовка будет перекрашена. Теперь в меню **Depth** (глубина) установим значение в 2 пикселя: по краям заготовки появятся каемочки. Этот параметр не относится напрямую к анимированию — просто украшательство. Нажимаем на кнопку **Highlight: Color** и выбираем белый цвет. Теперь нужно определить цвет теней — кликаем на кнопку **Shadow: Color** и выбираем понравившийся вариант.

В интернете вы наверняка видели баннеры, имитирующие системные сообщения Windows. Сделаем нечто похожее. Создадим строку названия (**title bar**) — это синяя полоса сверху любого окна, где обычно пишется название программы. Для того чтобы у нас на заготовке была такая же, заходим в меню **Insert** (вставка) и выбираем пункт **Rectangle** — на заготовке появится новый элемент. Необходимо закрасить его в синий цвет. Для этого снова нажимаем на кнопку **From: Color** и определяем оттенок. Растянем новый объект: можете использовать мышку (растягиваем точно так же, как и любое окно в Windows) либо воспользоваться параметрами настроек блока **Size** в окне настроек.

Чтобы добавить на баннер надпись, снова заходим в меню **Insert** и выбираем пункт **3D Text** — на заготовке появится новый объект. Не удивляйтесь, если его размер слишком большой, габариты можно легко подправить при помощи мышки. В окне настроек устанавливаем переключатель в положение **Simple text** и печатаем текст сообщения в расположенном чуть ниже окне.

Теперь необходимо задать фон для надписи — желательно, чтобы он соответствовал фону title bar. После этого останется только разместить надпись в верхнем левом углу заготовки на строке названия. Для того чтобы title bar смотрелся реалистичней, добавим на него несколько кнопочек, которые обычно рас-

НА НАШЕМ ДИСКЕ

На нашем диске находятся программа **3D GIF Designer** и баннер, который должен получиться у вас после того, как вы проделаете все описанные в статье операции. Там же располагается заготовка баннера в формате 3D GIF Designer.

полагаются в правом верхнем углу любого окна (закрыть, свернуть, развернуть). Для примера определим только одну кнопку — «Закрыть». Заходим в меню **Insert**, выбираем пункт **Preset** и в раскрывшемся окне ищем кнопку **Button Close**. На заготовке появилась соответствующая иконка, ее-то и нужно разместить в правом углу title bar.

Еще немного красоты

Продолжим украшать нашу заготовку. Допустим, вы создаете «предупреждающий» баннер. В Windows в таких случаях на сообщении выводится восклицательный знак. Добавим этот элемент на форму. Заходим в меню **Insert/Preset** и кликаем на кнопку **Exclamation Icon**: на баннере появился соответствующий знак. Разместим его под основным сообщением.

Пришло время написать основной текст нашего послания интернетчикам. Перемещаемся в меню **Insert/3D Text**, в окне настроек ставим кнопочку в положение **Simple Text**. Не забудьте прописать сам текст сообщения в окошке рядом. После этого устанавливаем цвет шрифта и цвет фона надписи (как это делать, вы уже знаете).

Чтобы баннер смотрелся еще красивее, добавим к нему кнопку **Ok**. Возвращаемся в **Insert/Preset** и жмем на пункт **Button Ok**. Оформление баннера закончено. Ваша заготовка должна выглядеть приблизительно как на **рис. 5**.

В движении — баннер

Сделаем так, чтобы по баннеру двигался указатель мышки и нажимал на кнопку **Ok**. Добавим указатель. В меню **Insert/Preset** кликаем на параметр **Cursor**: на заготовке появится указатель в форме стрелки. Не снимая выделения, заходим в меню **Sprite/Sprite Motion** и нажимаем на кнопку **Linear Motion**. На баннере должны отобразиться два кружочка: зеленый находится там, где размещен указатель мышки, а красный — в конечной точке следования указателя, на кнопке **Ok**. Чтобы переместить метки, просто щелкаем по ним **левой кнопкой** мышки и, не отпуская кнопки, тащим указатель.

Теперь нужно сделать так, чтобы в момент, когда указатель достигнет кнопки **Ok**, она нажималась. В меню **Insert/Preset** выбираем пункт **Button Ok pressed**. На заготовке появится изображение кнопки в нажатом состоянии. Располагаем эту картинку поверх изображения не нажатой кнопки. Теперь в меню **Sprite/Sprite Appearance** кликаем на кнопку **Add Sprite Appearance**. В окне настроек указываем время, которое указатель находится над кнопкой. Время изменяется бегунками **Start step** (когда указатель только подошел к кнопке) и **End step** (указатель отползает от кнопки).

Если запустить анимацию, мы увидим, что когда указатель курсора достигает кнопки, он скрывается под ней. Чтобы исправить этот недочет, найдем в окне структуры и нажмем левой кнопкой мышки на пункт **Sprite 8**. Обратите внимание, что восьмой спрайт вы выбираете только в том случае, если делали баннер в точности так, как описано в данной статье: в других ситуациях нужно определить тот раздел Sprite, в котором вы устанавливали кнопку **Button Ok pressed**. Снова заходим в меню **Sprite** и нажимаем кнопку **Move Sprite Down (to Back)** — после этого указатель курсора не будет заходить под кнопку.

■ ■ ■

Основная часть работы проделана. Осталось сохранить заготовку и экспортировать ее в формат GIF. Заходим в меню **File** и нажимаем кнопку **Export**. Прописываем имя файла, не забывая отвечать на вопросы, касающиеся оптимизации GIF-файла.

На этом наш урок закончен. Вы научились создавать простой баннер. Он не очень сложный, но когда вы освоите приемы создания простых анимированных изображений, вам не составит труда сделать более сложный и красочный баннер. ■

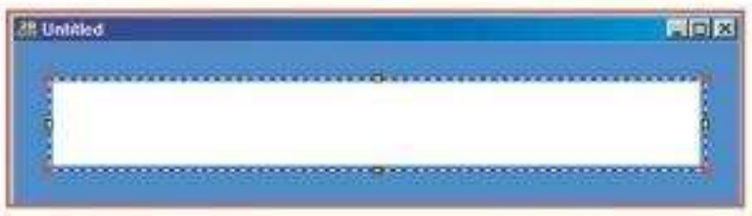


Рис. 2 Стандартная заготовка для баннера. Размер можно поменять в любой момент.

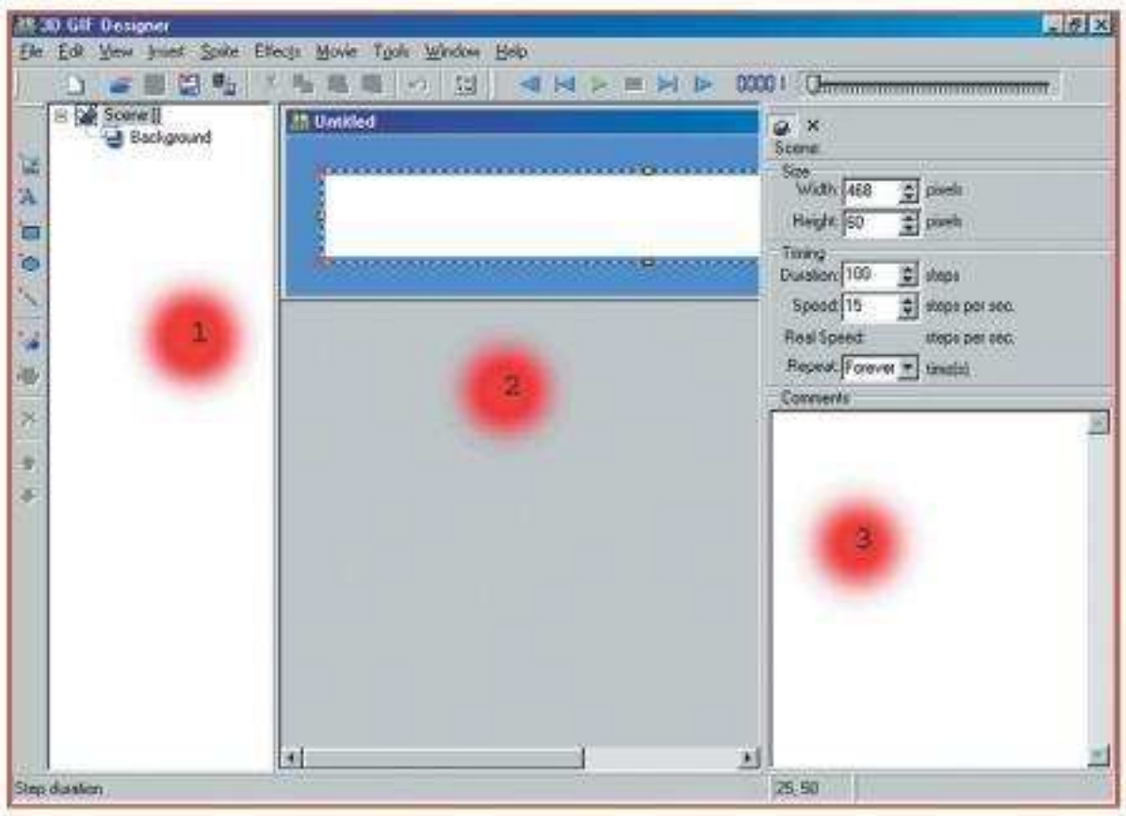


Рис.1 Главное окно программы.

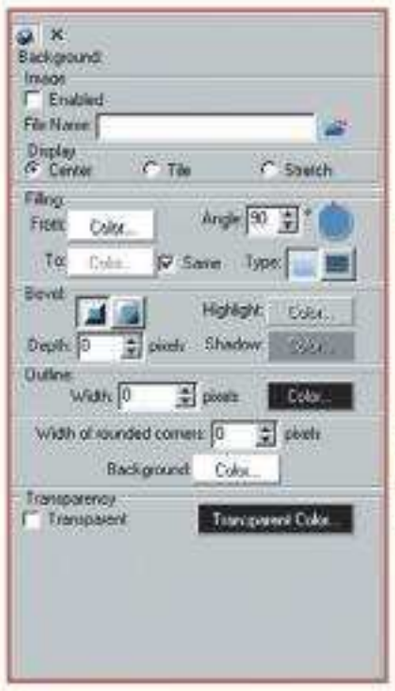


Рис. 3. Меню выбора цветов для фона, текста и теней.

Рис. 4. Выделение баннера рамкой.

Рис. 5. Финальная версия баннера без анимации.

Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

www.rusbani.ru

На Руси парились испокон веков. Традиция хлестать себя березовыми вениками по мускулистым и не очень телам, поддавать жару, с дикими воплями выскакивать на мороз и плюхаться в заранее сделанную прорубь уходит корнями в далекое прошлое. Мамай еще и не думал родиться, а русичи уже вовсю охаживали друг друга древесными прутиками по ягодицам.

Впрочем, парились не только на Руси. Практически все цивилизации изобретали баню в том или ином виде. Например, древние римляне и греки знали толк в парилках — целый культ из них сделали. Могучие викинги предпочитали сауну, а о турецких банях и вовсе складывались легенды.

На сайте ***rusbani.ru*** собрана исчерпывающая информация о русской бане. Детально разобраны вопросы проектирования, строительства, кладка печей и исторические моменты, связанные с банным делом. Есть даже подробная статья, рассказывающая о том, как сделать сауну в домашних условиях. В общем, если вы большой (а даже если и маленький) охотник до жара, веников, воблы под квасок, то вам прямая дорога на данный сайт.

www.espot.ru

Отличная подборка обоев на «рабочий стол» по самым разным темам, начиная с авто-мото и заканчивая музыкой и кино. Компьютерные игры тоже есть.

www.codenet.ru

В рубрике «**Игрострой**» нашего журнала мы регулярно рассказываем вам о программировании на самых различных языках. Но все наши статьи заточены, что называется, под игровые нужды. При этом совершенно очевидно, что для того, чтобы делать хорошие игры, знать надо значительно больше, да и кодить лучше уметь на нескольких языках сразу.

На сайте представлена огромная подборка уроков по самым различным программным средам. От **JavaScript** до **Borland C++ Builder**. Всю информацию и за год не изучить. Всем игростроевцам — в закладки.

www.med2000.ru

Коварные вирусы так и норовят проникнуть в наш организм через легкие. Гении тактики — бактерии — вынашивают планы покорения нашей печени и почек. Глисты штурмуют кишечник, притаившись в немытых продуктах. Блохи спешат десантироваться в пышную шевелюру. Из недр кафеля и плитки нацеливаются на наши ногти паразитические грибки.

Выжить, когда тебя окружают миллионы разнообразных гадов, готовых в любой момент нанести непоправимый вред здоровью, очень сложно. Недостаточно просто вести здоровый образ жизни — необходимо каждую минуту быть начеку, уметь распознать у себя первые признаки недуга, едва только он поселится в организме...

Все, конечно, не так трагично, но знать о различных заболеваниях — о симптомах, путях проникновения в организм, простейших способах лечения — крайне полезно любому человеку. На сайте ***med2000.ru*** можно получить информацию о большинстве самых распространенных людских «болячек». Только не забывайте, что знать все самому это, конечно, здорово, но если чувствуете недомогание, то лучше не умствовать, а сразу бежать к врачу.

www.powerclip.ru

Сайт, целиком посвященный векторной графике. Множество отличных работ, уроки, FAQ, шикарный форум, на котором можно найти ответ практически на любой вопрос, касающийся «вектора».

http://projectip.com

Крайне полезный для всех интернетчиков сайт. На его главной странице высвечивается

ваш IP, точный номер браузера (поддерживаются даже малоизвестные программы) и, ко всему прочему, версия системы.

www.astroland.ru

Вы когда-нибудь хотели проникнуть в тайну собственного имени? Детально изучить фазы луны? Построить личный астропрогноз? Разобраться в строении планет солнечной системы и выяснить их сакральное значение для судьбы человечества? Даже если не хотели, то обязательно захотите, оказавшись на данном сайте. Огромная подборка статей по астрологии, эзотерике и психологии. Немало на портале информации и для тех, кто во все эти околооккультные вещи не верит.

http://mania.ru

К «Игромании» сайт ***mania.ru*** не имеет никакого отношения, но от этого он не менее интересен. По сути, это заглавная страница нескольких интернет-проектов **Сергея Новикова**. На данный момент в серию входит шесть сайтов различной тематики. Сайт ***typo.mania.ru*** посвящен шрифтам и типографике. ***Picto.mania.ru*** — различным пиктограммам и символам. ***TT.mania.ru*** представляет собой клуб фанатов автомобиля Audi TT. На ***safety.mania.ru*** собрана коллекция предупреждающих и объясняющих знаков в авиации. ***Karting.mania.ru*** — сайт любительского картинга в столице. И, наконец, на ***grapho.mania.ru*** разместилась весьма увлекательная литературная игра.

www.mountain.ru

Владимир Семенович Высоцкий рекомендовал проверять друзей в горах: «*...парня в горы тяни — рискни! Не бросай одного его, пусть он в связке одной с тобой — там поймешь, кто такой...*». И все бы ничего, вот только попытка вытянуть в горы друзей или даже попасть на вершину самому упирается обычно в массу технических проблем. Какой маршрут выбрать? Какая категория сложности подходит начинающим? Какую палатку взять с собой? А ботинки — какие больше подойдут? Или вот «кошки» — они, скажем, в Крыму понадобятся?

Если вы решили отправиться в горы, но еще толком не знаете, с какого боку подойти к идее, или если вы давно уже связали свою жизнь с горами, но хотите знать больше (впрочем, вам данный сайт представлять не нужно, вы и так уже в курсе), то портал ***mountain.ru*** вам нужно посетить обязательно. Подробнейшая информация о снаряжении, маршрутах, категориях сложности, опасностях, которые подстерегают на склонах. После изучения материалов сайта вам, возможно, даже инструктор не понадобится — вы и сами будете все знать. Впрочем, подстраховаться никогда не вредно.

www.coins.ru

Кто-то коллекционирует туалетную бумагу, кто-то фотографии экзотических унитазов, кому-то по душе иглы дикобразов разных видов. Это все крайне увлекательно и необычно, но ведь и самые простые, известные каждому собирательские хобби ничуть не менее интересны. В отличие от необычных, они могут подарить новому апологету увлечения море информации о себе. Стоит вам только начать, скажем, собирать марки или сушеные растения — как перед вами откроется целый мир: терминология, рекомендации, общение с такими же, как вы, фанатами... А с кем пообщаться, если вы собираете, скажем, канцелярские скрепки?!

На сайте ***coins.ru*** собрана огромная подборка текстов и фотографий, посвященных нумизматике — коллекционированию монет. Так что если вы даже сами и не собираете различные деньги, то советуем вам посетить данный сайт хотя бы с общеобразовательной целью. Узнать, что такое грош, каково достоинство алтына, в какой стране в ходу карбованец и от какого слова образован термин «экю», будет полезно многим.

ФЛЭШ-ИГРЫ

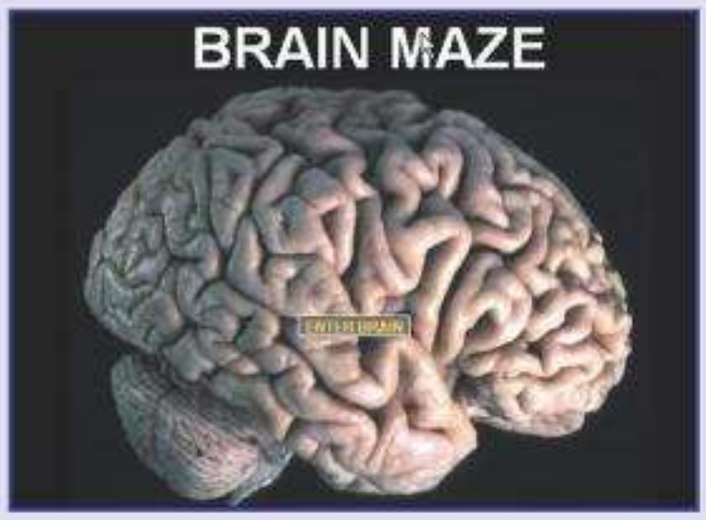
Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

*Вовсю работает почтовый ящик **URLs@igromania.ru**. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).*

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

http://pirateswithoutpants.com/play.php?game=undefined

Среднестатистический головной мозг человека богат на извилины, темные уголки, серое вещество и потаенные мысли. Но встречаются люди, у которых мысль годами путешествует всего по одной извилине, не находя выхода. Вы можете попробовать себя в роли первопроходца церебральных каналов самых различных представителей человеческой расы. Необходимо за строго фиксированное время провести коварный шарик сквозь тернии серого вещества к финишу. Далеко не всегда это удается с первого раза.



www.caprisonne.de/games/piratenspiel/piratenspiel.html

Удивительная логическая игра с элементами аркады. На плоском, расчерченном на клетки поле помещен клад. Необходимо довести жадного пирата до заветного сундука с сокровищами. Но не все так просто. Одноглазый злодей соглашается передвигаться по клеткам только в направлении, указанном стрелками. Стрелок, в свою очередь, строго ограниченное количество, и, прежде чем пустить покорителя морей в погоню за сокровищем, необходимо расставить их так, чтобы они четко указывали направление к кладу.

И все было бы просто, не окажись на поле, помимо клада и пирата, еще множества препятствий, в которые можно свалиться, на которых можно взорваться, которые, наконец, могут просто не пустить пирата к золоту.

Игра затягивает по самое темечко и не отпускает на протяжении нескольких часов, пока не будет пройден последний уровень.

ТАТЬЯНА УЛАНОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

С сервера на сервер

Поклонников **World of Warcraft** всегда расстраивала невозможность переносить персонажа с сервера на сервер. Почему в какой-нибудь **Guild Wars** переход можно совершить одним кликом мышки, а в их любимом World of Warcraft приходится проводить на единожды выбранном сервере всю виртуальную жизнь героя. Сделать нормальный трансфер персонажей с сервера на сервер просили так много и часто, что **Blizzard**, похоже, сжалилась и вняла мольбам игроков.

На сайте **Terra Nova** появилась информация, что в самом ближайшем будущем такая возможность появится. Правда, одного щелчка мышки для переноса окажется недостаточно. Трансфер будет платным, предметы и деньги будут перемещаться в полном объеме, а вот квесты и показатель отваги (Honor) подвергнутся пересчету. Не исключено, что после переноса персонаж окажется более слабым, чем в «материнском» мире. Но даже несмотря на это, сотни тысяч игроков уже готовы платить деньги и мириться с неудобствами, лишь бы поиграть на новых серверах.

Ancient World Online

Сегодня, в эпоху скоростных интернет-технологий, только ленивый разработчик не пытается засветиться на ниве MMOG. Вот и малоизвестная игростроей-бригада **Solar System Studios** тоже решила попробовать себя на онлайновом поприще. События разрабатываемой ими MMORPG **Ancient World Online** приходятся на средневековье, но средневековье не простое, а фэнтезийное: леса кишат оборотнями, на деревеньки постоянно нападают вампиры, зомби регулярно наведываются в города.

Игроку предстоит совершить экскурсию по основным достопримечательностям этого колдовского мира: угостить оборотней серебром, накормить вампиров осиновыми колышками, а мертвякам устроить такое светопреставление, что они и думать забудут о том, чтобы высунуть свои носы из могил.

Отлично понимая, что еще одной онлайновой RPG сейчас никого не удивишь, разработчики намекают на присутствие в Ancient World крайне необычного геймплея. Например, в игре будет много моментов, где геймеру придется проявить свой полководческий талант. Иными словами, в самых жарких битвах игра из RPG будет превращаться в некое подобие RTS: под вашим руководством в бой пойдут целые отряды.

Идея, безусловно, интересная. Одно печалит: Solar System Studios использует движок **Multiverse** (универсальная технология для создания самых разных онлайновых игр). Помимо бесплатности, он отличается примитивной физикой, устаревшей графикой и невозможностью создать разветвленную сетку квестов. Иными словами, игра может получиться интересной, но это будет явно не проект AAA-класса. Если, конечно, разработчики не одумаются и не выберут для Ancient World нормальный коммерческий движок.

Star Trek все ближе

Онлайновая ролевая игра **Star Trek Online** все ближе подбирается к релизу: из состояния недоработанной альфа-версии она уже перешла в стадию pre-production. Одновременно с этим к разработчикам (компании **Perpetual Entertainment**) присоединилось несколько творческих личностей из других студий: три профессиональных художника и несколько инженеров. Так что, судя по всему, через несколько месяцев Star Trek Online окажется на прилавках.

Пляшущие персонажи

На европейском сервере World of Warcraft появилась новая забава — «**Повелители танца**» (**Lords of the Dance**). Заходите на страничку ***http://wow-europe.com/en/info/basics/dancing.html***, определяете в выпадающих из списка окошках расу и пол персонажа и наблюдаете, как виртуальный герой отплясывает веселый танец прямо в окне браузера.

Ну а чтобы вы, дорогие читатели, могли наблюдать веселые па прямо с экранов мониторов, мы выложили **на наш диск** GIF-файлы танцующих героев. Для каждого класса и пола там ровно три файла: большая картинка на белом фоне, большая картинка на черном фоне и маленькое анимированное изображение для создания аватара. Не пропустите!

Новый проект BioWare

Компания **BioWare** официально объявила об открытии в Остине подразделения под названием **BioWare Austin**, которое займется новой MMORPG. Возглавил ее сам **Джеймс Олен** (**James Ohlen**), ранее приложивший руку к таким хитам, как **Baldur's Gate II**, **Neverwinter Nights** и **Star Wars: Knights of the Old Republic**.

В качестве помощников Олен пригласил в BioWare Austin **Гордона Уолтона** (**Gordon Walton**) и **Ричарда Вогеля** (**Richard Vogel**). Гордон когда-то был продюсером игры **Ultima Online** в **Origin**. Ричард работал в **Electronic Arts** сразу над несколькими известными тайтлами.

Озеленение движков для MMOG

С ростом рынка масштабных онлайновых игр все большую популярность набирают универсальные движки для создания самых различных MMOG-тайтлов. Их можно разделить на два класса. Бесплатные — на них можно следить игру, отдаленно напоминающую по графике первый **EverQuest**. И платные — используются в крупных MMOG-проектах (зачем тратить год-полтора на создание собственной технологии, если можно купить уже готовую и за то же время сделать полноценную игру?).

Один из лучших трехмерных движков для онлайновых игр — **BigWorld Technology Suite** от компании **BigWorld** — недавно обогатился новой технологией **SpeedTree** от студии **IDV**. SpeedTree позволит разработчикам буквально за несколько часов озеленить игру реалистичными лесами, парками, садами и огородами. При этом ни одно деревце, ни один кустик не будут одинаковыми. Данная технология уже использована в **Gothic III** и **Age of Conan**, теперь она появится еще и в онлайновой RPG **Stargate Worlds**.

ВЫХОДНОЙ

неограниченный доступ

интернет

23:00 пятница -----

09:30 понедельник

тариф "Выходной.Неделя"

$5/неделя + 1 час в будни

тариф "Выходной.Месяц"

$19/месяц + 5 часов в будни

---------- дополнительный доступ ----------

$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00

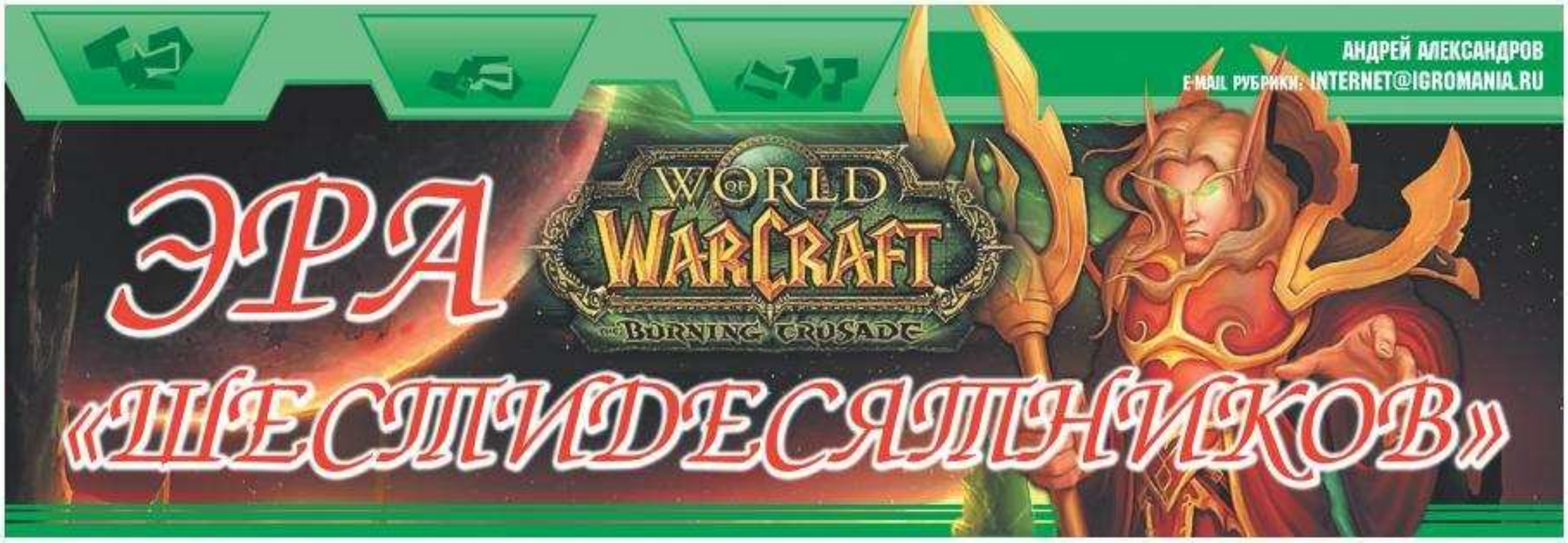
все налоги включены

www.zenon.net
reg@zenon.net
(495) 956 1380

регистрируйся: (495) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

АНДРЕЙ АЛЕКСАНДРОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

ЭРА «ШЕСТИДЕСЯТНИКОВ»



Жанр: MMORPG **Издатель:** Vivendi Universal Games
Разработчик: Blizzard Entertainment **Системные требования:** Не объявлены **Дата выхода:** Осень 2006 года

www.worldofwarcraft.com/burningcrusade

У онлайн-игр есть серьезное отличие от оффлайн-товарок — они «живые». Речь даже не о постоянных патчах и апдейтах, меняющих геймплей, а о стихийных изменениях, сюрпризах, которые не могли предугадать ни разработчики, ни игроки. Чего стоит, например, самый настоящий экономический кризис в **Star Wars Galaxies.** Или забастовка пользователей в той же игре: для разгона демонстрантов использовали боевых роботов.

Нечто подобное случилось и с нынешней онлайн-примадонной жанра MMORPG — **World of Warcraft**. Несмотря на огромный опыт **Blizzard**, которая предусмотрела, кажется, все, что только можно, игра уже через несколько месяцев после релиза начала «выкидывать коленца». Поэтому первый взгляд на аддон **World of Warcraft: The Burning Crusade** мы начнем с достаточно подробного анализа ситуации в оригинальной игре.

Потолок

Главное достижение: за полтора года World of Warcraft стал одной из самых популярных онлайн-RPG в мире. Если не верите, можете спросить у любого из пяти с лишним миллионов ее пользователей. Известная вселенная, отличный баланс, масса возможностей, постоянные обновления — Blizzard еще раз доказала, что умеет делать игры на века.

Тем не менее в мире World of Warcraft не обошлось без проблем. Мы сейчас промолчим о том, что даже через год игрокам приходится сталкиваться с регулярными лагами, обрывами соединения, очередями на сервера и прочими техническими проблемами — кое-кого из техперсонала Blizzard стоит посадить за это на раскаленную сковороду. Речь совсем о другом — о серьезной ошибке, которую геймдизайнеры допустили при разработке системы развития персонажа.

Как известно, персонажи в World of Warcraft не могут подниматься выше шестидесятого уровня. На первый взгляд, это нормально, подобные ограничения существуют почти во всех онлайн-играх. Вот только практика показала, что даже новичок, играющий всего несколько часов в день и не ставящий перед собой цель как можно быстрее дойти до конца, достигает заветной цифры за три-четыре месяца. Что же дальше? Ведь мы ждали огромного мира, где можно жить едва ли не годами. Конечно, никто не запрещает создать еще одного персонажа — благо в World of Warcraft восемь рас и девять непохожих друг на друга классов. Вот только «младшенький» превратится в «шестидесятника» еще быстрее — ведь игрок знает, где, что и как делать. Ну а «завести третьего» решится уже далеко не каждый — многие предпочтут познакомиться с **EverQuest II**, **Guild Wars** и другими MMORPG.

Blizzard достаточно быстро нашли решение этой проблемы — они начали надстраивать над последним уровнем совсем другую игру. *«Все, что было до шестидесятого уровня, — просто разминка»*, — признаются опытные обитатели World of Warcraft. Да, опыт больше не растет, не дают заветные «таланты» и новые умения с заклинаниями. Но вместо них появляются совсем другие достоинства — в первую очередь, ценные вещи, добыть которые очень непросто. Хочешь, чтобы твой персонаж был одет не хуже, чем другие «шестидесятники»? Изволь долгими неделями штурмовать Molten Core, Onyxia's Lair и Blackwing Lair. Прохождение этих инстансов — нелегкое дело: надо попасть в грамотную команду, а потом методом проб и ошибок долго разрабатывать тактику победы над каждым боссом.

Есть и другие варианты. Не получается пройти инстанс? Убивайте монстров сотнями, зарабатывайте деньги: неплохие покупки можно делать и на аукционах. Кроме того, некоторые ведущие гильдии предлагают, например, «билет» в Molten Core, то есть рейд в компании опытных игроков, организованный специально для того, чтобы раздобыть вам какую-нибудь вещь. Наконец, можно попробовать отправиться на один из Battleground'ов — за победы над противником выдают ранги, обладатели которых, опять же, получают доступ к вещам, недоступным простым смертным.

Кто-то называет это злобным словом «манчкинство». На наш же взгляд, ничего плохого в подобной «игре после игры» нет — по достижении шестидесятого уровня есть куда расти, и, что самое приятное, делать это очень интересно. Blizzard продолжает развивать «надстройку»: почти каждый патч несет множество интересных вещей для игроков шестидесятого уровня — начиная с новых квестов и заканчивая огромными локациями.

В общем-то, все здорово — большинство пользователей подобным раскладом довольны. Вот только спать спокойно мешает одно малень-

Невооруженным взглядом заметно, что полигонов в модели эльфийки явно больше, чем в других персонажах.

Кровавые эльфы — раса Орды. Но представить себе такую леди в компании орков непросто...

Выбирая кровавого эльфа, вы обрекаете себя на... очень интересный геймплей.

Земли, на которых живут кровавые эльфы, прекрасно стилизованы под эту расу.

кое обстоятельство: ближе к осени этого года в продаже появится аддон The Burning Crusade...

Дедушки станут героями?

Основное нововведение аддона — максимальный уровень увеличен до семидесяти. Это было бы потрясающей новостью, если бы не «игра в игре», про которую мы рассказали выше. Многие «шестидесятники» потратили на экипировку своего персонажа вещами по полгода и больше (сравните с теми тремя-четырьмя месяцами, которые занимает достижение самого шестидесятого уровня). Впечатляет? А теперь судите сами: новые уровни принесут новые таланты, заклинания, умения и вещи. Прокачавшись, например, до заветной цифры «65» можно будет пройти ранее почти неприступные «инстансы» за считанные недели или даже дни.

Blizzard до сих пор не дала ответа на вопрос, как она собирается решить проблему, которую сама же себе и создала. Можно просто махнуть рукой и забить на весь сделанный контент — пусть народ прокачивается дальше, а потом, получив новые возможности, вихрем проносится по Blackwing Lair. Однако это наверняка вызовет немало протестов со стороны «шестидесятников»: все, что они зарабатывали по полгода, другие теперь получат буквально за месяц-два. Кто-то обрадуется новым возможностям аддона, но многие махнут рукой и уйдут.

Второй вариант — сделать так, чтобы достигнуть 61-го уровня можно было, только пройдя всю «надстройку». Но и это решение видится неудачным. Обычный рейд на высоком уровне — это группа из сорока человек, которая делает несколько заходов по три-четыре часа, со сбором по очень жесткому расписанию. Потерпели поражение на одном из боссов — начинайте сначала. Далеко не каждый способен на такое, а значит, все эти люди не смогут развиваться дальше.

Третий вариант — это «героические» классы, слухи о которых несколько раз появлялись на фан-сайтах и форумах. Система очень проста: выполнив на шестидесятом уровне длинную цепочку заданий (куда, скорее всего, войдут рейды в Molten Core и Blackwing Lair), игрок сможет выбрать себе один из двух «героических» классов с уникальными особенностями. Разумеется, быстрее всего героями станут те, кто провел на шестидесятом уровне уже много времени, — и это, на наш взгляд, справедливо. Остальным же придется выбирать: или получить вожделенный класс, или же просто двинуться дальше.

К сожалению, вся эта информация на данный момент находится лишь на уровне слухов. Но лично нам последний вариант кажется пусть и не идеальным, но достаточно разумным способом разрешить «проблему шестидесятого уровня».

Еще, еще, еще...

В остальном же The Burning Crusade собирается развлекать игроков достаточно стандартным способом — новое, новое и еще раз новое. Повышение максимального уровня принесет с собой ранее невиданные заклинания, умения и таланты. Подготовка к этому ведется уже сейчас: во всех последних патчах разработчики серьезно перерабатывали классы персонажей, в некоторых случаях даже несколько меняя баланс. Нововведения в аддоне затронут не только тех игроков, кому «от шестидесяти и старше» — интересные возможности появятся уже на сороковом уровне.

Новых классов в The Burning Crusade не планируется, зато добавят две расы — по одной за каждую сторону. Например, за Орду будут выступать... кровавые эльфы. Да-да, именно так! Причина такого решения очень проста: в отличие от Альянса, у Орды практически нет красивых рас.

Играя за «красноухих», игрок сможет выбирать между следующими классами: **маг** (**mage**), **жрец** (**priest**), **воин** (**warrior**) и **чернокнижник** (**warlock**). Помимо смазливой внешности, новая раса будет обладать интересными умениями, нацеленными, в первую очередь, на борьбу с магами. Так, при помощи умения Mana Trap можно высасывать ману у противника, «заряжая» способность Arcane Torrent, которая, в свою очередь, накладывает на небольшой участок карты эффект Silence (некоторое время не дает магам использовать заклинания).

Название и возможности новой расы Альянса разработчики пока не раскрывают, неизвестно и то, как она будет выглядеть. Среди игроков упорно ходят слухи о пандернах — человекоподобных медведях. Слухи эти, надо сказать, не лишены логики — ведь у Альянса в отличие от Орды есть лишь «людские» расы.

Следующий важный пункт — новые территории. В аддоне нас ждет Outland — расколотый на несколько частей континент, который некогда был родиной орков. Порядки здесь строгие: выжить смогут лишь самые высокоуровневые игроки; более того, вся территория является PvP-зоной. Перемещаться по Outland можно будет на летающих животных — причем речь идет не о привычных грифонах, а именно об управляемых вручную существах.

Столица кровавых эльфов — Silvermoon — расположена в Eversong Woods, в зоне неподалеку от Eastern Plaguelands. Рядом, вероятно, разместится и стартовая локация «красноухих» вместе с несложным инстансом для начинающих. Будут и более продвинутые подземелья, а также один Battleground (Hellfire Peninsula) для игроков 54-70 уровней. Достаточно серьезный, надо сказать, разброс — даже сейчас игроку 54 уровня практически невозможно победить своего коллегу-«шестидесятника».

Blizzard не забыла про свою любимую тему — новые вещи, которые можно надеть на персонажа. Перечислять их не имеет смысла — настолько огромен список. Часть предметов будет доступна для младших уровней, но самый вкусный хабар получат только те, кто перевалит через заветные шесть десятков.

С предметами связана и новая профессия World of Warcraft — ювелирное дело (Jewelcrafting). Ювелиры, во-первых, смогут создавать украшения — кольца, брелки, медальоны. Во-вторых, они же смогут увеличивать характеристики некоторых новых вещей, вставляя в них драгоценные камни.

Про графику компания Blizzard говорит следующее: «*Мы не планируем переделывать движок — разве что в моделях кровавых эльфов будет несколько больше полигонов*». Стоит, однако, отметить, что игра к концу года все-таки немного похорошеет — еще до выхода аддона в одном из патчей обещают добавить погодные эффекты.

■ ■ ■

Как и любые уважающие себя разработчики, Blizzard не спешат открывать все тайны, придерживая часть сюрпризов до октября этого года — даты, когда выйдет аддон. И хотя на дворе еще только весна, мы уже с нетерпением ждем окончания лета: очень уж хочется попробовать, каков будет The Burning Crusade на вкус. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

The Burning Crusade — это новые классы, профессии, умения и предметы. А еще — надстройка над максимальным на сегодня 60-м уровнем. Вопрос только в том, удастся ли создателям сохранить интерес к игре для тех, кто уже давно прокачал своего персонажа по полной программе.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 85%

Gunz the Duel

Онлайновый эквилибриум

ТАТЬЯНА УЛАНОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

- **Жанр:** Онлайновый экшен с ролевыми элементами
- **Издатель и разработчик:** Maiet Entertainment
- **Системные требования:** CPU 500 MHz, 256 Мбайт, dial-up 56,6/ADSL

www.gunzonline.com

Корейцы выпускают огромное количество самых различных онлайновых игр: европейскому рынку такое разнообразие и не снилось. Толстопузым бюргерам из Дойчленда, галантным джентльменам с туманного Альбиона, темпераментным донжуанам французам, уплетающим за обе щеки фастфуд американцам и гуляющим в обнимку с бурыми мишками по вечно заснеженным улицам россиянам приходится довольствоваться играми, слепленными по двум-трем отработанным схемам.

Если онлайновая ролевка, то извольте вкусить надоевшие блюда в виде однообразного плееркиллинга, прокачки персонажей до максимума и набора заклятий. На десерт идет планомерный сбор лута и шинкование в мелкую кашицу бестолковых, но многочисленных мобов. Если онлайновый экшен, то игрокам всегда предлагают кемперство на крышах, стандартизированный лет 5 назад набор оружия, рашевые захваты точек на карте и редкие бонусы в виде новых стволов.

Корейского, японского или китайского геймера привлечь столь однообразным действом практически невозможно. Широкой восточной душе подавай размах сеттинга, оригинальность геймплея и уникальность каждой отдельно взятой игры. Иначе — не поймут. Потому-то, наверное, те немногочисленные корейские игры, которые тихой сапой пробираются на европейский рынок, по эффекту сродни маленьким ядерным бомбам. Ну не привыкли мы к такому геймплею... Удивляет!

RPG или экшен?

Gunz The Duel, которая в Корее стартовала еще в начале 2005-го, а до Европы добралась только-только, — одна из таких удивительных игр. Несмотря на то, что в странах Востока она позиционируется как онлайновая ролевая игра с элементами экшена (бирка MMORPG прилагается), на деле определить ее жанр практически невозможно. Судите сами.

Обязательный практически для всех ролевок — и онлайновых, конечно, тоже — сюжет разработчики скомкали в плотный шарик, как следует размахнулись, да и забросили подальше. Кому очень надо, из скудных титров могут понять, что действие происходит в альтернативной вселенной, в недалеком будущем, когда две мегакорпорации сцепились на смерть за влияние над регионом. В городах — беспорядки, население хватается за оружие и выходит на улицы, чтобы показать тем, кто вышел туда чуть раньше, мать Кузьмы. Ну какой это, скажете на милость, сюжет для ролевки?!

Геймплей для RPG тоже необычный. Залихватское месилово с видом от третьего лица: повсюду слышны автоматные очереди, залпы дробовиков, одиночные пистолетные выстрелы, звенят сталью самурайские мечи... Выбираете понравившийся уровень, заходите на него, дожидаетесь начала раунда (ролевая игра, говорите?), и начинается... Две команды налетают друг на друга, словно кулачные бойцы в «стенке на стенку». Основная задача: найти скопление противника, метнуть в самый эпицентр гранату помощнее, подобраться поближе и всадить в оставшихся пару килограмм свинца. В случае необходимости — нарезать тонкими ломтиками тех, кто выжил во всей этой кровавой вакханалии.

Каждый раунд длится не более 7-9 минут: обычно одна из команд превращается в суповой набор значительно раньше, и все начинается сначала. На ролевку не похоже! Да и управление под стать аркадам: милые сердцу поклонника онлайновых экшенов WASD с «хвостатым» приводом. Опять же, динамика происходящего отнюдь не RPG, а чисто аркадная. Герои лихо скачут по крышам, выполняют головокружительные кульбиты, отталкиваясь

Девочки любят очень большие пушки. Выбор гротескно смоделированных стволов в Gunz The Duel — огромен.

В начале раунда игроки пытаются обсудить тактику боя. Получается с трудом — система сообщений не проработана.

ТАЙНИКИ НА УРОВНЯХ

Начинающие игроки обычно суматошно носятся по уровням, пытаясь настичь коварного оппонента, и крайне удивляются, когда вместо этого их самих догоняет вражеская пуля. Причем кто и откуда стрелял — совершенно непонятно. Это еще одна особенность Gunz The Duel — несмотря на примитивизм дизайна уровней, разработчики сумели разместить на картах большое количество укромных мест, в которых можно прятаться. Персонажи могут совершать сумасшедшие кульбиты — бегать по стенам, делать сальто через голову, а в некоторых местах можно даже забраться на крышу, затаиться на подоконнике или, если действие происходит в помещении, на люстре.

Чтобы умело пользоваться «нычками», очень важно в тренировочном режиме детально изучить каждую карту. Крайне эффективен прием, когда, убегая от врага, вы сворачиваете за угол и словно растворяетесь в воздухе — а на самом деле всего лишь запрыгиваете, скажем, на парапет здания. Пока оппонент в недоумении оглядывается, вы спрыгиваете ему за спину и протыкаете мечом или разряжаете в него целую обойму.

Корейская версия игры и в графическом плане выглядит посимпатичнее, и движения в ней поразнообразнее, и одежды/оружия побольше.

от стен зданий, проводят стремительные комбо. Аналогии, приходящие в голову, — **Rune** и **Heavy Metal F.A.K.K.**.

При этом... В начале игры вы по упрощенной схеме кастуете себе персонажа: мальчик/девочка, волосики/лысенький, бородка/бритенький, а в заключение еще и класс выбираете, который, впрочем, определяет только оружие, при помощи которого ваш персонаж будет уничтожать врагов. У кого-то в руках окажутся два УЗИ, а кому-то придется довольствоваться жалким кольтом (зато в запасе несколько аптечек).

Вроде бы уже больше похоже на ролевку, но еще не совсем? Снова удивляешься, когда по результатам каждого боя начинают выдавать экспу. Заветные очки можно тратить на усовершенствование своего персонажа: покупать оружие, броню, увеличивать скорость, приобретать артефакты, усиливающие атаку и добавляющие новые комбо. Пять-шесть дней в игре, и вот ваш перс уже скачет раза в два быстрее любого новичка, двумя-тремя взмахами японской шашки разносит на куски противника, вооруженного «Спасом», да еще и знает несколько атак, позволяющих с ходу зарубать врагов. За ту же экспу можно покупать новую униформу: хотите — оденьте своего персонажа на манер Фанфана Тюльпана или Зорро в широкополую шляпу и черный плащ. Хотите — облачите в хай-тек робу. Не нравится ни то, ни другое — можно задизайнить для героя совершенно уникальный наряд.

Вот и выходит, что вроде бы Gunz The Duel и не ролевка вовсе, а вроде бы и очень даже. Впрочем, сами разработчики из **Maiet Entertainment** своевременно поняли, что пичкать разнеженного на WoW- и EQ2-хлебах бедного человека такой специфической RPG нельзя, и для европейского рынка спозиционировали свою игру как экшен с ролевыми элементами. Так и пользователей больше набежит, и претензий поменьше будет.

Сеттинг, графика и...

К сожалению, оригинальность Gunz The Duel и крайне нестандартный подход разработчиков к сеттингу и геймплею не делают из игры проект AAA-класса. На европейский рынок пробралась игра, которой в Корее отчаянно не хватало финансирования.

Довольно примитивный (двух-трехлетней давности) движок, слабоватое звуковое оформление, упрощенная физика. Это сочетание превращает игру из потенциального шедевра в развлечение на недельку-две. Вот если бы видеоряд поприличней, спецэффекты поярче, оружия и классов побольше и физика пореалистичней — тогда в Gunz The Duel можно было бы резаться на протяжении нескольких месяцев. А так...

Разработчики поскупились не только на графическую составляющую движка и физическую модель, но и на анимации схалтурили. Каждое отдельно взятое движение персонажа — очень плавное и красивое, чего стоят только скольжения, возможность прыгать спиной вперед, отстреливаясь от противников (а-ля **Max Payne**), но этих движений крайне мало. А уж комбо — раз, два и обчелся. Стандартные па, финты и боевые последовательности быстро надоедают.

Но при всех упомянутых минусах у Gunz The Duel есть то, что позволяет с упоением играть в нее пару недель. Драйв! Драйв подкреплен полной бесплатностью, крайне низкими требованиями к коннекту и компьютерному железу. К тому же разработчики продолжают поддерживать игру и постоянно подкидывают новые карты и оружие. ■

КОМАНДНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Теоретически игра подразумевает командные взаимодействия. В корейской версии игры они, судя по отзывам, отлично реализованы — прямо во время боя игроки могут обмениваться репликами, сообщая, в какой части карты засел противник, куда нужно подтянуть резервы, какое оружие лучше применять против того или иного оппонента. В европейском релизе ничего подобного замечено не было. Пока игра больше напоминает бета-версию: впрочем, полноценного релиза не будет — развиваться Gunz The Duel будет за счет многочисленных патчей.

Уже сейчас есть простенькая версия чата, которой некоторые игроки даже умудряются пользоваться, но чаще всего это смерти подобно. Стоит замереть на десять секунд и начать вбивать какое-либо сообщение, как сзади обязательно подкрадется супостат из вражеской команды и вонзит клинок промеж... ну, скажем, лопаток.

Впрочем, невозможность общаться через набор текста вовсе не означает, что в Gunz The Duel каждый играет исключительно сам за себя. Более того, победить, размахивая мечом в гордом одиночестве, практически невозможно. С самого начала раунда необходимо тщательно следить, что делают ваши соратники. На большинстве карт в стан врага ведет несколько путей, и практически всегда можно предпринять обходной маневр, зайти с тыла, в то время как ударная группа будет отвлекать внимание противника. В подавляющем большинстве случаев — даже при значительной разнице в уровне — два, а лучше три игрока, напавшие на одного, побеждают. Один обстреливает врага с дистанции, а двое методично обрабатывают катанами, зажав в угол, чтобы не убежал.

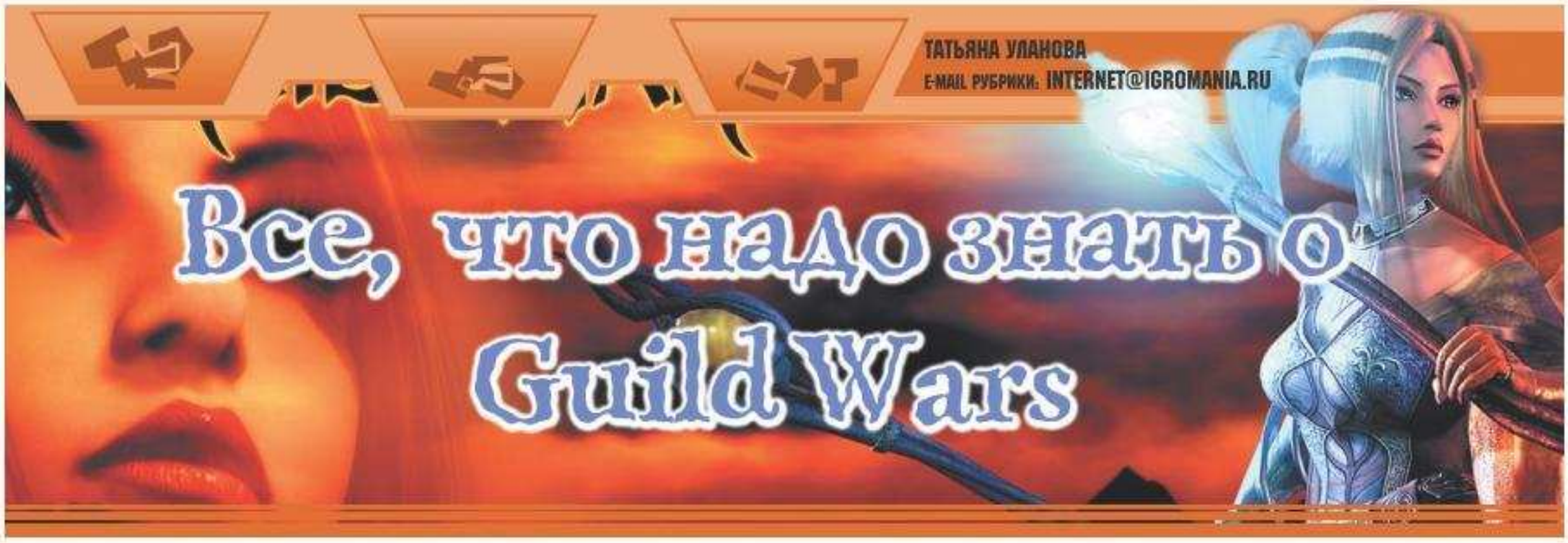
Обратите внимание, что полная (корейская) версия Gunz The Duel поддерживает довольно много режимов игры. Помимо стандартных Team Deathmatch и Deathmatch, есть еще Gladiator и Team Gladiator, и скоро разработчики собираются добавить новые режимы, в которых взаимодействие игроков будет крайне важно. Не исключено, что вместе с новыми режимами в евро-версии появится и голосовая система связи.

ВЕРДИКТ

Крайне необычный онлайновый экшен, щедро сдобренный RPG-элементами. Если бы еще у разработчиков хватило денег для доведения Gunz The Duel до AAA-класса... Пока же перед нами игра, способная привлечь геймеров лишь на пару недель. Но эти недели, будьте уверены, вам запомнятся.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.0



Все, что надо знать о Guild Wars

ТАТЬЯНА УЛАНОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Guild Wars (далее GW) — уникальная онлайновая RPG. Коктейль Молотова из увлекательного сюжета и гениального PvP (при полном отсутствии абонентской платы!) сдетонировал с такой силой, что раньше, чем через два-три года, интерес к игре точно не угаснет. Сейчас же GW только-только подбирается к пику своей популярности (максимум будет достигнут к осени этого года, когда игроки распробуют аддон **Guild Wars: Factions**). Таков уж удел MMORPG — больше всего пользователей они собирают не раньше, чем через год-полтора после релиза.

Данная статья представляет собой одновременно гайд, FAQ и ликбез. В ней вы найдете подробную информация об основных ветках игровых квестов, подробное разъяснение, как максимально быстро открыть всю карту, выполнить самые важные миссии, множество ценных советов, ответы на самые распространенные и крайне непростые вопросы.

После прочтения этого текста у вас сложится стройная система знаний, позволяющая не только эффективно развивать персонажей и быстро проходить квесты, но и получать от GW значительно больше удовольствия.

В статье специально использовано много сленговых MMORPG-слов и выражений. Чтобы вы, во-первых, разобрались, что они означают, — для этого на второй страничке сделан небольшой словарик, как только попадется незнакомый термин, сразу заглядывайте в него. Во-вторых, это поможет вам привыкнуть к жаргону — в GW (да и в любой другой онлайновой RPG) все говорят именно так, тратить время на разъяснения никто не будет.

В первой части (вторая будет опубликована в следующем номере) затронуты вопросы ролевой системы, основных скиллов и атрибутов разных классов персонажей, а также наилучшие комбинации профессий для каждого из классов.

Базовые знания

Ролевая система GW довольно проста. Шесть базовых профессий: монах (монк), некромант, рейнджер, элементалист, месмер и воин. При создании персонажа вы определяете, будет он PvE (таким персом можно отыгрывать сюжетные миссии, а также участвовать в PvP-баталиях) или чистым PvP (разрешено участвовать только в битвах с другими игроками на аренах). Каждый игрок может создать не более 4 героев, любого из них можно удалить и сделать нового.

Каждый новый PvE-герой в самом начале игры имеет только одну профессию, но уже по завершении первого уровня (Нубленда) он получает квест на определение второй. GW позволяет создавать любые комбинации из шести профессий, но только от первой (базовой) герой получает все атрибуты, броню, скиллы, ману (энергию) и руны. От второй профессии (дополнительной) чару достаются только второстепенные атрибуты и скиллы. PvP-чары имеют лишь одну профессию — вторая им, увы, недоступна.

Для каждого класса предусмотрено около 60 скиллов. Разумеется, использовать их все одновременно нельзя, но такое многообразие позволяет создать огромное количество комбинаций. Можно сказать, что успех в GW строится именно на тактике нахождения удачных наборов скиллов. Чем-то это напоминает стратегию карточных комбинаций **Magic: The Gathering** — настолько же сложно и настолько же интересно.

GW — необычайно гибкая игра: при создании персонажа необратимый выбор вам придется делать лишь дважды. Первый раз — пол и внешний вид героя. Второй — базовая профессия. Все остальное — скиллы, атрибуты, руны и очки умений — в любой момент можно перераспределить. Дополнительную профессию на определенном этапе игры тоже разрешают сменить: например, когда вы окажетесь в локации **Crystal Desert**, ваш персонаж, скорее всего, уже достигнет максимального 20-го уровня.

Профессий много разных

Каждый из шести классов в GW уникален, любой позволяет достичь высот мастерства как в PvP, так и в PvE. Но в PvE далеко не все комбинации профессий дают результативного чара, поэтому крайне необходимо разобраться, во-первых, с базовыми характеристиками разных героев, во-вторых, определиться, квест на какую из вторичных профессий стоит выполнять в Нубленде.

Воин (Warrior)

Воин — основная ударная сила. Его главная задача в партии — собрать на себя всех монстров и не дать им отвлечься на других, более слабых персонажей, пока те бьют противника издалека. Воин — могучий боец, на высоких уровнях он способен убивать мобов пачками.

У чара профессии Warrior, как и у других персонажей, есть очки жизни (красная полоска), очки энергии-маны (синяя полоска) и адреналин. Его количество нигде не отображается, он просто накапливается во время боя и

PvP-герои изначально имеют максимальный 20-й уровень и отличный набор скиллов. Дело за малым — нащупать идеальные комбинации умений для боя.

Консольная команда /dance. Если при этом раздеть персонажа, получится стриптиз.

позволяет активировать так называемые адреналиновые скиллы. Пока адреналина недостаточно, эти скиллы затемнены, но как только уровень гормона надпочечников достигает определенного уровня, они подсвечиваются. Активировать их лучше сразу: как только вы перестанете махать оружием, уровень адреналина упадет и скиллы снова потухнут.

За высокий уровень жизненной силы и наличие адреналина воин жестоко заплатил невозможностью увеличивать количество маны с ростом уровня (ее всегда не больше 20 единиц). Количество энергии можно лишь чуть-чуть увеличить на непродолжительное время усиливающим заклинанием монка или во время прохождения миссии, если воин убивает много противников. Количество жизни в этом случае тоже растет, а процент прибавки отображается в верхнем левом углу экрана.

Если персонажа убьют при выполнении квеста, наблюдается обратная ситуация — за каждую смерть отнимается определенный процент жизни и маны, пока не останется только 40%, после этого падение заканчивается. И мана, и жизнь восстанавливаются в полном объеме, как только вы выйдете из боевой локации в город или поселок. Данное правило работает для всех персонажей GW.

Во многих других MMORPG воин считается самой простой профессией, но в GW это не так. «Танк» не менее сложен, чем, скажем, рейнджер или некромант. Хороших комбинаций скиллов у него множество, но подобрать действительно убойный набор очень сложно: всю игру вам придется постоянно экспериментировать с оружием, броней, распределением очков умений и скиллами. Занятие это не надоедает очень долго.

До недавнего времени в GW было очень много воинов, поэтому им было крайне сложно найти партию, ведь для прохождения миссии обычно нужно не более трех «танков». На момент написания статьи ситуация несколько изменилась — файтеров теперь резко не хватает (но это ненадолго).

Теперь что касается удачных дополнительных профессий для воина. Нам кажется, что таких вариантов всего три.

Warrior/Monk (в игре обозначения идут по первым буквам профессий, поэтому воин/монк выглядит как W/Mo) — самая распространенная комбинация, но, на наш взгляд, не самая удачная. Да, у монка много лечащих скиллов, которые можно использовать, в частности, на себя, но при этом есть мощнейшее ограничение по количеству маны (как уже говорилось выше, у воина ее только 20 единиц на протяжении всей игры). Скиллы монка могут быть с успехом использованы, если вы подрабатываете раннером (что это такое, см. ниже по тексту), но в PvP-сражениях, в боях гильдий и в прохождении сложных PvE-миссий они малоэффективны. Гораздо проще пополнять запас жизни при помощи чисто воинского скилла **Healing Signet**.

Warrior/Necromancer — идеальное сочетание. Мощь война и его склонность к ближнему бою отлично дополняются «высасывающими» скиллами некроманта. На протяжении всей игры W/N просто обязан наращивать в первую очередь магию крови (**Blood Magic**) и использовать скилл «сифон» (**Life Siphon**). Собственно, «пояс» можно полностью забить воинскими скиллами, а из некромантских оставить только упомянутый «сифон». А можно и поэкспериментировать — у мага смерти найдется немало крайне полезных для воина заклинаний.

Warrior/Mesmer — комбинация, которая полезна далеко не во всех PvP-боях и миссиях, но совершенно незаменима при битве с противником, активно использующим магические способности. Скиллы месмера высасывают ману, а сила воина позволяет на высоких уровнях развития уничтожать колдунов двумя-тремя ударами. Схема действия W/Me проста — на подходе врубаете месмерские скиллы, когда мана противника обнулена, подбегаете и шинкуете супостата в капусту.

В завершение рассмотрим основные атрибуты данной профессии, акцентировав внимание на неочевидных моментах. Первый основной атрибут — **сила (Strength)** — определяет количество повреждений, наносимых противникам как обычными атаками, так и скиллами

ИГРОВОЙ СЛОВАРИК

КЛАСС, ПРОФЕССИЯ — в GW эти понятия являются синонимами.

АТРИБУТЫ — аналог базовых характеристик персонажа в других играх. Например, сила и тактика у воина, владение различными магиями у магов, стрельба из лука у рейнджера.

ЧАР — персонаж (от английского **character**). Он же **перс**, он же **герой**.

РАННЕР — от английского **runner**. Бегун, доставляющий вас в нужную точку на карте или проходящий за вас сложную миссию за определенное вознаграждение. Более подробно о раннерах читайте на отдельном текстовом блоке.

СКИЛЛ — умения персонажей. Включают в себя различные заклятья, яды, боевые навыки, атаки, защитные элементы. Скилл в GW отображается в виде иконки в окне умений, мышкой его можно перетащить на пояс, в котором во время боя скиллы можно активировать. Во время сражения из всего многообразия скиллов доступны для активации только восемь: в рамках этого числа вам необходимо подобрать максимально опасную для врагов комбинацию.

МАНА, ЭНЕРГИЯ — некая условная субстанция, которая расходуется на активацию скиллов. В GW энергия есть у всех персонажей, даже у воина.

АРМОР — броня. Состоит из пяти основных элементов: «рубашки», «штанов», шлема, башмаков и наручей. Накидки, которые можно видеть на многих персонажах, — символ гильдий, к броне они никакого отношения не имеют.

МОБ — любой монстр в игре.

РАШЕР — от слова **rush**, персонаж, прущий напролом, ведущий исключительно ближний бой с противником.

ХЕНЧ — персонажи, управляемые компьютером (от английского **henchmans**). Их можно добавлять в партию вместо живых геймеров. Не забывайте, что при игре в партии весь опыт и золото распределяется равномерно между соратниками. То есть чем больше партия, тем меньше достанется лично вам.

ИНСТАНС — квестовая локация, сформированная только для вашей партии. GW — инстансовая игра, все квесты и миссии выполняются в отдельных локациях, которые создаются для каждой партии. То есть на заданиях вы не увидите других игроков, кроме соратников, — только монстров и NPC. Это уникальная особенность игры, MMORPG с удачным инстансовым геймплеем крайне мало. GW — лучшая среди них.

ЛУТ, ДРОП — предметы, остающиеся после убитого монстра. В GW подобрать дроп сразу после боя может только игрок, убивший монстра. Остальным лут становится доступным только через несколько минут, если персонаж-хозяин решил по каким-то причинам не брать данный предмет. Такая схема позволяет избежать воровства ценных предметов из-под носа у законного владельца.

Пейзажи Guild Wars фантастически красивы. Например, на Крите можно часами любоваться природой, забыв о квестах.

Магия огня, используемая мобами-элементалистами Mursaat, необычайно опасна для воинов. Даже броня из шкуры виверны не спасает.

(обратите на это особое внимание!). **Тактика (Tactics)** повышает эффективность очень многих воинских скиллов, но развивать ее выше 9-ти обычно не требуется.

Владение мечом (Swordsmanship) — определяет урон от атаки мечами и усиливает все «мечевые» скиллы. Для того чтобы максимально эффективно использовать многие мечи (в особенности эксклюзивные), необходимо иметь уровень соответствующего навыка не ниже, чем указано в характеристиках данного клинка. Если у вас данный навык развит хуже, то наносимый урон будет ниже, чем прописано у данного оружия.

Владение топором (**Axe Mastery**) аналогично владению мечом. Говоря же про навык боя на молотах (**Hammer Mastery**), важно обратить внимание на то, что молот (кувалда) — единственное оружие в игре, которое не позволяет использовать щит, работает медленнее мечей и топоров, но при этом наносит максимальный урон противнику. Адреналиновые скиллы, завязанные на владение молотом, позволяют сбивать противника с ног: ни топоры, ни мечи такой возможности не дают.

Развивать атрибут владения любым оружием отдельно в GW не нужно. Находясь в городе, вы можете перекидать очки умений на любой другой атрибут. То есть если до этого вы пользовались мечом, а на ближайшей миссии собираетесь биться, скажем, топором, то просто перед началом квеста перераспределяете очки — и вот вы уже мастерски владеете секирой.

Некромант (Necromancer)

Некроманты — персонажи, специализирующиеся на магии, высасывающей жизненные силы противника. Хотя некоторые их скиллы позволяют уменьшать ману, при встрече с некромантами следите, в первую очередь, за красной полоской жизни — она будет убывать очень быстро.

В GW только некроманты могут создавать **миньонов**. Не путать с **петами** — зверушками-помощниками. Миньон отличается от пета тем, что создается специальным заклятьем и живет недолго (умирает по истечении времени действия заклятья). Одновременно некромант может создать до десяти миньонов.

Одна из отличительных особенностей мага смерти — умение ставить во время боя так называемые «колодцы». Это энергетические области, которые наносят повреждения врагам и лечат соратников. Также чары данной профессии могут воскрешать погибших участников партии неограниченное число раз: но будьте внимательны, на это расходуется не только мана, но и жизнь некроманта, так что в пылу боя можно заплатить за воскрешение какого-нибудь война своей собственной жизнью.

Основные рабочие комбинации профессий для некроманта:

Necromancer/Warrior — не слишком частое сочетание, но в ряде случаев незаменимое. N/W в партии с легкостью компенсирует недостаток «танков», главное, чтобы рядом всегда был монк, готовый лечить мага. Тактика действий при такой комбинации — на расстоянии максимально высосать энергию противника и только потом вступить в ближний бой, постоянно помогая себе некромантскими скиллами.

Necromancer/Monk — отличная лечилка, которая оперативно восстанавливает собственную ману, если вокруг часто умирают враги. В большей степени подходит для поддержки других классов персонажей.

Базовые атрибуты некроманта:

Curses — отвечает за силу действия ядов. К сожалению, развивая данный параметр, невозможно сделать яды смертельными для высокоуровневых монстров и игроков. Поэтому стоит трижды подумать, прежде чем кидать очки умений на Curses. Особенно, если вы не некромант, а W/N.

Blood Magic — большая часть скиллов магии крови позволяет «сифонить» (высасывать) жизнь из противника. И все было бы здорово, если бы на это тратилась только мана, так ведь еще и жизнью собственной расплачиваться приходится. Обратите внимание, что если вы воин/некромант, то на большинство скиллов Blood Magic будете тратить только ману.

Death Magic — магия смерти, ее стоит развивать, только если вы прирожденный некромант (с ее помощью можно вызывать миньонов). Если же N для вас дополнительная профессия, то про Death Magic лучше забыть.

Soul Reaping — самый главный атрибут некроманта. Чем выше уровень развития **Soul Reaping**, тем больше очков энергии вы получаете, когда рядом гибнут противники. Пожалуй, единственный недостаток данного атрибута — к нему не привязан ни один скилл. Но развивать SR нужно обязательно.

Монах (Monk)

Монк — тыл любой партии. Крайне неэффективный в одиночку, он способен так усилить группу, что ее боеспособность увеличится в два, а то и три раза. В отряд обычно берут двух, реже трех монков. При этом очень внимательно подходят к выбору их специализации. Монахи бывают двух видов — защитные (так называемые **протекторы**) и восстанавливающие жизнь соратников (монахи-«лечилки», **хилеры**). У протекторов максимум очков опыта брошено на атрибут **Protection**. У «лечилок», соответственно, на **Healing**.

Внимательно проследив за тем, какие классы выбирают в GW, можно уверенно заявить, что монков в игре никогда не будет много. Практически всегда их не хватает: некоторые партии могут десятки минут простаивать на старте миссий в ожидании, когда освободится монк. Выбрав эту профессию, можете не сомневаться, что популярность вам обеспечена. Заплатить же за это придется некоторой несостоятельностью монка-одиночки. Вести партию за собой или сражаться с врагами лицом к лицу он не может: место монаха — глубокий тыл.

Комбинации профессий, подходящие для монка:

Monk/Warrior — попытка сделать монка хоть сколько-нибудь самостоятельным чаром. Отчасти получается, но все равно без серьезной поддержки воинов такой монах долго не проживет. Практически на всех GW-форумах вы найдете совет ставить в «пояс» для Mo/W скилл **Bonetti Defense**, что позволяет не только лечиться, но и приплюсовывать себе энергию оппонентов.

Monk/Necromancer — одна из самых удачных комбинаций. Mo/N мало того, что отлично лечит, так еще и очень быстро восстанавливает свою жизнь и ману за счет скиллов некроманта. Бесценный совет: если вы монк/некромант, всегда держите в «поясе» скилл **Offering of Blood**: он позволяет, пожертвовав небольшим количеством жизни, восстановить очень много маны. В ряде ситуаций это крайне необходимо.

Monk/Mesmer — чем-то по своей работе напоминает комбинацию Mo/N, тоже высасывает из врага энергию и умеет отлично лечить соратников. Но, на наш взгляд, Mo/N более эффективен, и выбирать Mo/Me стоит только ради разнообразия: например, в начале игры выбрать второй профессией месмера, а в пустыне поменять на более эффективного некроманта.

Основные атрибуты монка:

Защита (**Protection**) усиливает армор-скиллы, которые можно навешивать на других игроков. **Навык хилера** (**Healing**) — лечащий. Очки опыта нужно вкладывать либо в протектора, либо в хилера, но не в обеих сразу. Иначе получится ни рыба, ни мясо — партии такой

Если не удается набрать партию из других игроков, приходится нанимать хенчей.

В некоторых миссиях хенчи очень эффективны. Например, мобов Pinesoul (24 lvl) они крошат в капусту за несколько секунд.

недоуниверсал не нужен, в одиночку же он тоже ни на что не годен. **Smithing** — развивает умение ближнего боя, но мы бы не советовали развивать этот атрибут, если вы не Mo/W. Зато качать **Divine Favor** строго обязательно — именно этот параметр определяет, сколько жизни прибавится соратнику при наложении на него заклятья. Этот же параметр усиливает так называемые вторичные монк-скиллы, усиливающие лечащие колдунства.

Месмер (Mesmer)

Месмер — прирожденный подлец. Подставляет, чинит козни, кидает. Подавляющее большинство его навыков отнимает ману, тормозит противника, выставляет простые и повреждающие блоки к магическим скиллам. Месмер способен превратить жизнь любого магического чара в настоящий ад. Поэтому если вы сражаетесь против партии, в которой обозначился этот товарищ, или бьетесь с группой монстров, обладающих месмер-способностями, в первую очередь уничтожайте именно их: иначе очень скоро вашей партии будет нечем биться (ни маны, ни скорости). Напротив, своего месмера всегда нужно держать под прикрытием хотя бы одного монка-хилера.

Удачных вторых профессий для месмера не так уж много:

Mesmer/Necromancer — маг, который ставит блоки с феноменальной скоростью. К сожалению, он не может получать энергию от умирающих противников, как истинный некромант. В остальном — крайне быстр, резок и непредсказуем.

Mesmer/Monk — был бы самым заурядным месмером, не лучше других комбинаций, если бы не скилл **Fast Casting**, который делает Me/Mo самым быстрым воскресителем (реззером) в игре. За минуту может оживить всю партию, если, конечно, враги не подсуетятся и не убьют его. Месмеров-реззеров берут в партию в первую очередь, но их, увы, крайне мало в GW: далеко не все догадываются, как работает комбинация Me/Mo.

Атрибуты месмера:

Illusion Magic — магия иллюзии обеспечивает работу и усиливает основные скилы баффа и дебаффа (усиления и ослабления) месмера. **Inspiration Magic** ответственна за «сифоны», защитные заклятья и мантры собственной защиты (автобаффинг). **Domination Magic** развивает скиллы, причиняющие прямые повреждения противнику, а **Fast Casting** ускоряет произнесение любого заклятья (именно благодаря этому навыку месмеры такие быстрые реззеры).

Элементалист (Elementalist)

Про этот класс можно рассказывать до бесконечности, именно поэтому мы объясним только несколько основных моментов: во всем остальном можно без труда разобраться самому, каких-то особо скрытых уловок у данной профессии не наблюдается.

Основной источник силы, откуда данный колдун черпает энергию, — Магия Четырех Стихий. Только элементалисты способны убивать противников (в особенности монстров) буквально за один-два удара. К сожалению, за такую мощь маг вынужден заплатить очень быстрым расходом энергии, которую не так просто восполнить. В ряде случаев элементалист может выступать в роли хилера, но это, скажем так, не самая сильная его сторона.

Из профессий элементалист удачно сочетается только с месмером. Комбинация **E/Me** обеспечивает быстрое восстановление маны за счет врагов. Иногда встречается вариант **E/Mo**, но такие чары получаются несколько странными: вроде и не хилер, но и не маг (неполноценен из-за недостатка маны).

Атрибуты элементалиста:

Магия Четырех Стихий — **Fire Magic**, **Air Magic**, **Earth Magic** и **Water Magic**. Огонь — основное орудие поражения, воздух — ускорение и сбивание с ног, земля — мощная защита и несколько неплохих атак, вода — торможение врагов. Атрибут **Energy Storage** отвечает за количество маны, а также усиливает почти все восстановительные скиллы.

Рейнджер (Ranger)

Рейнджеры — прирожденные лучники. Несмотря на то, что именно они самые красивые, самые дальнобойные и самые быстрые в GW, в целом данная профессия ничего выдающегося из себя не представляет. У рейнджеров нет ни одного атрибута, скилла или навыка, который нельзя было бы заменить соответствующей способностью другого класса.

Будучи во многом универсалами, рейнджеры теряют очень важное качество — узкую специализацию. Дальнобойные атаки хороши для сражений в группе, но с тем же успехом на дистанции атакуют монки и элементалисты (а повреждений они наносят больше); высокая скорость — очень здорово, но ее тут же сводят на нет месмеры врага. Вот и выходит, что при формировании партий и в боях гильдий про рейнджеров вспоминают в последний момент и с удовольствием меняют их, например, на дополнительных воинов или некромантов.

Не спасает рейнджеров даже наличие пета (зверушки-помощника): учитывая, что зверь только один, большой урон врагу он нанести не может даже после усиления заклятьями. Стоит сравнить одного пета рейнджера с десятком миньонов некроманта, как станет понятно, что и тут рейнджер остался без преимущества. При встрече некроманта и рейнджера одного уровня миньоны всегда «заковыряют» пета.

Впрочем, есть одно сочетание профессий, которое заслуживает внимания. **Ranger/Elementalist** очень неплохой воин в PvE (в PvP он, увы, малоэффективен), способный вовремя убежать практически от любого монстра и обстрелять его с дальнего расстояния.

Основные атрибуты рейнджера:

Beast Mastery — умение создавать зверушек-помощников, а также лечить их и усиливать. Казалось бы, очень полезный навык, но кидать на него очки не рекомендуем: даже максимально прокачанные петы крайне слабы в бою. А вот что стоит качать, если вы выбрали себе чара-рейнджера, так это атрибуты **Expertise** (снижает стоимость всех скиллов, на них уходит меньше маны) и **Wilderness Survival** (обеспечивает отличную защиту и наращивает скиллы лучника).

■ ■ ■

Во второй части статьи, которая уже написана и будет опубликована ***в следующем номере «Игромании»***, мы детально разберем квестовую сетку (все основные серии квестов GW), включающую в себя основные миссии и множество боковых, но очень важных заданий. Подробно рассмотрим, как правильно и максимально быстро подобрать для чара лучшее оружие и броню. Научимся использовать руны для армора и апгрейды для оружия. Узнаем, что такое гильдии и по какому принципу они работают. А также разберемся, кто такие раннеры и какую помощь они могут оказать начинающим. ■

К подбору партии нужно подходить с умом. Неплохое сочетание: 2-3 война, 2 монка (хилер и протектор), некромант, месмер и элементалист.

В пылу боя управлять мышкой очень сложно, на помощь приходят горячие клавиши. Выбрать нового противника — C, атаковать его — пробел.

Станислав Ломакин
E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

НОВОСТИ КИБЕРСПОРТА

■ В финале TransAtlantic Showdown Антон был сам не свой.

Весна в киберспорте — время, когда начинается новый сезон. Первой ласточкой стали финальные игры двух крупнейших онлайн-лиг **EuroCup** и **AmeriCup**, состоявшиеся в Нью-Йорке под громким и завлекающим названием **TransAtlantic Showdown**. Из наших игроков там побывал только **Антон «Cooller» Синьгов**, который выступал в дисциплине **Quake 4** 1x1. В соперниках у него был француз **Winz** и два американских игрока — **cha0ticz** и **Socrates**. Выиграв у француза, Cooller уступил в решающем матче Socrates'у. По словам Антона, он ехал, просто чтобы поиграть. Socrates же, наоборот, очень серьезно подошел к турниру, целый месяц отдав тренировкам в Швеции. Cooller уже давно известен своим равнодушием к чемпионатам и спокойным отношением к поражениям, что не раз ему помогало. В интервью перед финальными играми на чемпионате мира по **Quake III Arena** (**ESWC 2004**) он прямо сказал, что готов проиграть американцу **CZM**'у. Чего, конечно же, не произошло.

CPL серьезно сдала позиции (мы писали об этом в прошлом номере), превратившись из солидной организации с внушительным годовым оборотом в обычную лигу. Теперь же CPL стала партнером нового флагмана киберспорта под названием **World Series of Videogames,** организованного Intel. World Series of Videogames уже успела подгрести под себя три летних турнира: **Lanwar** (июнь, США, $110 000), **Dreamhack** (июнь, Швеция, $75 000) и **CPL Summer** (июль, США, $225 000). Масла в огонь подлило появление еще одного проекта Intel совместно с **ATi** — **Global Gaming Revolution** — турнира, о котором известно преступно мало, однако аннотация на официальном сайте обещает как минимум золотые горы и 16 отборочных турниров по всей Европе.

■ Spirit_Moon — чемпион Кореи по Warcraft III в 2005 году.

В Корее, как обычно, киберспорт живет на своей волне. Лучшим игроком в Warcraft III по итогам года там стал **Spirit_Moon**, за его игрой можно было воочию понаблюдать прошлым летом на WCG Russia. Лучший варкрафтер в Корее — читай, лучший в мире, и это будет считаться аксиомой до тех пор, пока корейцы не начнут проигрывать один турнир за другим. Но в ближайшем будущем такое маловероятно — позиции европейцев все еще шаткие.

Ну и напоследок вернемся к нашим родным, российским баранам. Турниры в клубах умирают, на смену им приходят просторные выставочные центры. Уходят в прошлое междусобойчики с отборочными по регионам России, бок о бок с нами уже играют иностранные чемпионы. Нашими турнирами стали интересоваться за рубежом. Насколько оправданным окажется этот интерес, мы узнаем ближе к лету.

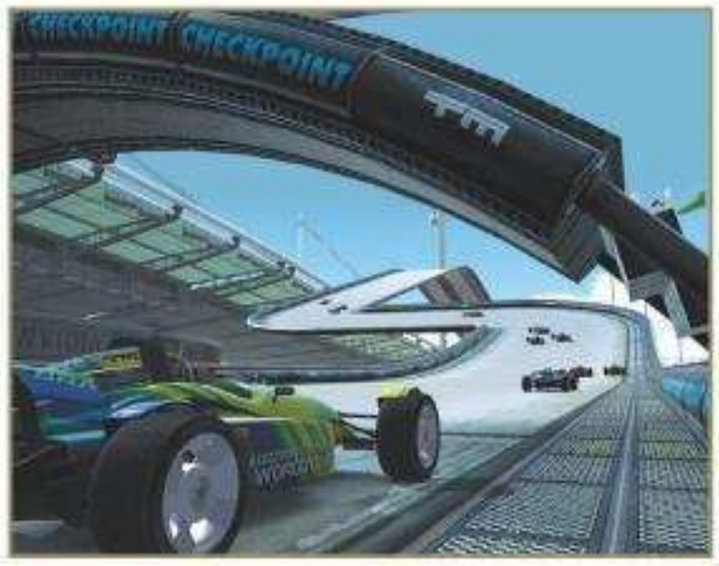
ТУРНИР ПО TRACKMANIA NATIONS

Времена, когда киберспортом называлось только два жанра игр — шутеры и стратегии, закончились несколько лет назад, когда на крупных турнирах появились игры серии FIFA и Need for Speed. Законодателем мод в этом плане стал турнир **Electronic Sports World Cup**, который каждое лето проходит во Франции. Организаторы этого чемпионата не побоялись выделить большой призовой фонд на **Pro Evolution Soccer**; вслед за ними к спортивным и гоночным симуляторам обратились и организаторы **World Cyber Games.** В этом году на ESWC появится еще и **TrackMania Nations**, аркадная гонка.

Это первый случай в истории киберспорта, когда игру подстраивают под конкретный турнир. Дабы сделать TrackMania Nations еще популярней, разработчики (компания **Nadeo**) и администрация ESWC совершенно бесплатно выложили ее интернете.

В России в TrackMania Nations играет порядка 100 человек, в то время как во всем мире — порядка 10 000 человек. «*Эта игра не похожа на обычные гонки. Она привлекает своей несерьезностью и, собственно, аркадностью. Ну и главное — мультиплеер на 60 человек,* — говорит Александр Подболотов, один из ведущих российских игроков в TrackMania Nations. — *Турниры по TrackMania Nations бывают оффлайновые и онлайновые. В оффлайн-турнире игроку достаточно отослать запись своего прохождения. В онлайне все интересней — здесь есть гонки как в личном, так и в командном зачете*». Пока что Россия не добилась успехов на этом поприще, однако турнир на ESWC с призовым фондом в $40 000 — неплохой стимул для тренировок. ■

■ Такие прыжки в TrackMania Nations не редкость.



■ Гонки в TrackMania Nations захватывают дух. Особенно когда в заезде участвует не менее десятка машин.

■ Реклама спонсоров, флаги стран-участниц — антураж соответствует статусу игры, разработанной специально для турнира.

ОБУЧЕНИЕ

Марк «Marchello» Авербух, Станислав «Overmind» Колосков и Иван «Crafter» Доронин

DOTA: ВЕЩИ И ГЕРОИ

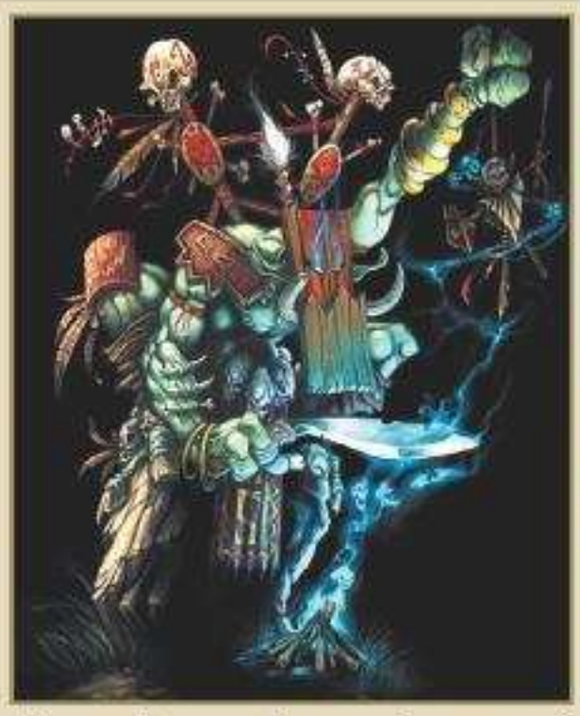
В предыдущей статье мы сделали краткий экскурс в мир **DotA** и начали рассказ об основных характеристиках героев, в частности — о скорости атаки и передвижения, а также об их защите.

Вторая статья серии «**Энциклопедия DotA**» познакомит вас с героями и предметами, которые есть в этой игре; попутно мы расскажем об особенностях мира **Defence of the Ancients**. Начнем мы с небольшого разговорника (необходим для того, чтобы нормально общаться на **Battle.net**), потом коснемся списка общепринятых DotA-сокращений и напоследок затронем историю некоторых предметов и героев. Затем мы перейдем к описанию конкретных предметов и рассмотрим те их свойства, которые не сочетаются с базовыми умениями героев (знать все это новичку не обязательно, но крайне желательно — если, конечно, вы хотите научиться играть на уровне профессионала).

Свойства такие: **Frenzy** (предмет Mask of Madness), **Bash** (оглушение), **Magic Resistance** (сопротивление магии) и **Critical Strike** (критический удар). Если в случае с оглушением можно вычислить вероятность того, что оно сработает на противнике, то сопротивление магии потребует уже совсем другого подхода. Также мы расскажем о таком известном мифе, как двойной критический удар и последовательностях исполнения заклинаний.

Подробнее обо всем этом читайте в разделе «**Обучение**» на ***нашем диске***.

WARCRAFT III: СЛОВАРИК



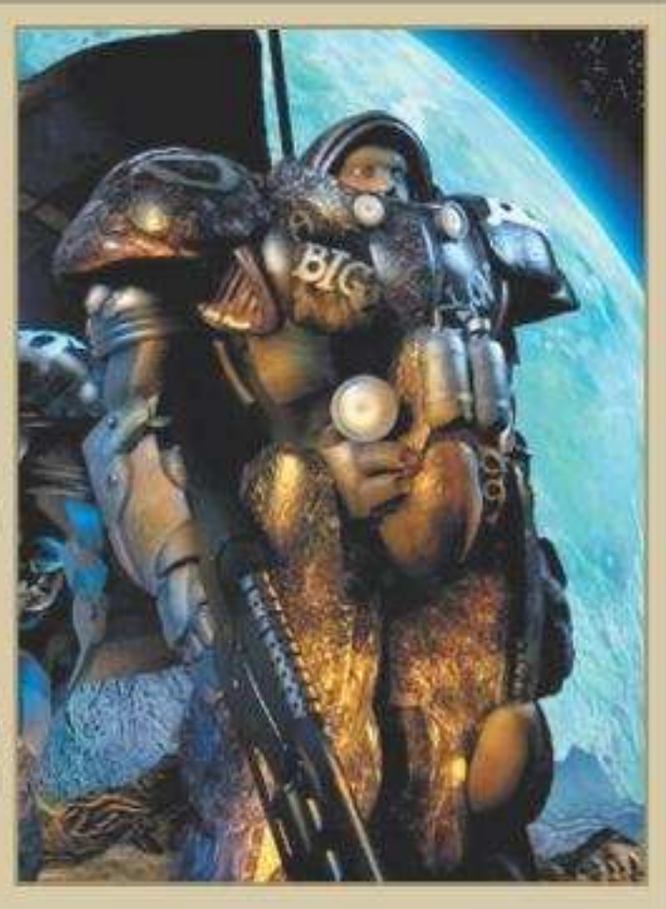
Ни для кого не секрет, что язык, на котором общаются профессиональные игроки в **Warcraft III,** изобилует терминами, не понятными для человека со стороны. Понять, о чем они говорят, иногда просто невозможно, поэтому мы решили провести небольшой ликбез и сделали словарик с самыми основными терминами.

Вот, например, такая фраза: «**Если хуман смог выставить нычку на тир2, то мы пойдем ее харрасить**». Что это значит? А вот что: «хуман» — человек, играющий за людей, они же Альянс; «нычка» — дополнительная база для развития; «тир2» (от английского слова «tier») — второй апгрейд базы; «харрасить» — постоянно нападать на противника одним героем или юнитом с целью подрыва экономики. Сверяемся с расшифровками терминов и перечитываем фразу еще раз — она обрела смысл!

Для удобства словарь поделен на две части — русскую и английскую. В русской части будут разобраны слова, имеющие в основном англоязычные корни и используемые русскоязычными игроками. В английской части — слова или аббревиатуры, используемые только на английском языке, в частности в чатах Battle.net.

За подробностями опять же милости просим ***на наш DVD*** в раздел «**Обучение**».

STARCRAFT: ИГРАЙ, КАК ЛЕГЕНДА



В этом номере мы продолжим знакомство с базовыми стратегиями **Starcraft: Brood War**. Месяц назад мы рассказывали об атаках зергов, но с тем же успехом тактика молниеносного раша может применяться и другими расами. В то же время не стоит надеяться на легкое исполнение рашей протоссами или землянами. Каждая атака должна быть технична и продуманна, практически ни один раш не делается «от балды». Особенно это касается людей — научиться играть за них сложнее всего. От игрока, который выбрал эту расу, требуется предельная концентрация, хороший макро- и превосходный микроконтроль. Чтобы понять, когда у землян применимы раши, мы рассмотрим все три возможных варианта игры — зеркальный, против зергов и против протоссов.

Очередная статья будет посвящена корейскому игроку **V-Gundam** и его стилю игры за терранов. В свое время он был столь же популярен, как и легендарный «Император терран» **SlayerS_BoxeR**. У V-Gundam'а, как и у любого другого корейского прогеймера, есть свой фан-клуб, а поклонники называют его не иначе как «**Бамбуковый терран**» (из-за упорства и несгибаемости). Нам же он интересен своим фирменным стилем игры, а именно — уникальной тактикой раннего раша в матче Terran vs. Protoss. Собственно, благодаря этому он и стал знаменит.

Детальный рассказ о V-Gundam ждет вас ***на диске этого номера*** в разделе «**Обучение**».

Анна Даниляк
E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

Дневник A-Gaming. Март 2006

Приветствуем, друзья, с вами снова команда **A-Gaming**. Кто мы такие, вы, надеемся, уже знаете (если же нет — см. февральский и апрельский номера), так что без долгих прелюдий перейдем сразу к делу. Сегодня мы расскажем о том, как проходят наши тренировки.

Для того чтобы успешно играть в **Counter-Strike,** каждой команде нужно оттачивать технику, отрабатывать тактику и следить за состоянием боевого духа (так называемая «мораль»).

ТЕХНИКА

Основное внимание мы уделяем стрельбе. В Counter-Strike выигрывает всегда тот, чья пуля первой попадает в голову противника. Для оттачивания меткости подойдет все любое: командная игра 5x5 с сильным соперником, **missionred** — популярные среди прогеймеров тренажеры реакции (***www.missionred.com***), стрельба по ботам, игра на aim-картах и deathmatch-модах, дуэли 2x2/3x3, игра на обычных «мясных» серверах. Лучше всего практиковать это вместе, с максимальной концентрацией и отдачей. Например, ставить себе цель убивать ботов только попаданиями в голову (хедшотами).

У каждого из участников нашей команды в этом плане свои предпочтения: **Strike** силен на missionred, **Weiss** бьет свои же рекорды в тысячах убитых ботов, **B1ad3** и **eshk1n** часами бегают на aim- или deathmatch-картах, **s0n1c** зверствует на публичных серверах.

Техника перемещения по карте и обращение с гранатами быстрее всего отрабатывается в играх с живыми противниками, но ничто не мешает нам заходить на пустые карты по одному, вдвоем, втроем или всем вместе, чтобы уделить больше внимания каким-то отдельным нюансам: распрыжкам, четкому исполнению групповых подсадок, броскам световых гранат (флэшек).

ТАКТИКА

План боя у нас обычно разрабатывают **eshk1n** или **B1ad3**, а затем рассказывают его всем остальным. Мы некоторое время обсуждаем план, потом садимся за компьютеры и отрабатываем раунд на пустой карте без противника, запоминая траектории перемещения, моменты смещений, порядок выкидывания флэшек и гранат.

Дальше начинается самое сложное и интересное — отработка раунда «в деле» и его адаптация под реального противника. Лучше всего делать это на каком-то не слишком важном локальном чемпионате, когда команда играет максимально сыгранно, с полной отдачей. Если план боя получился неудачным, это становится понятно почти сразу, и от него лучше отказаться. Если кое-что все-таки получается, мы начинаем отрабатывать план и искать ошибки. Через какое-то время схема боя окончательно обкатывается в поединках со многими командами. При должном исполнении удачный план становится беспроигрышным. Конечно, в запасе надо иметь не одну, а несколько схем — опытные противники могут разработать действенную **антитактику** уже через две-три попытки.

МОРАЛЬ

Это самый сложный и самый важный момент в подготовке к чемпионатам. Рецепт «идеальной морали» не известен еще никому, но всегда надо стремиться к максимальному взаимопониманию внутри команды. «Бойцов» нужно поддерживать в хорошем настроении, следить за их боевым духом. Мы не боимся шутить во время игр и аплодировать друг другу. Бывают моменты, когда мы злимся на кого-то из-за ошибок, особенно во время напряженных матчей — это сложнее, но все-таки мы стараемся держать себя в руках. Важный момент: участники A-Gaming проводят очень много времени вместе — не только на чемпионатах игр, но и во время отдыха. Иначе сыгранную команду создать не получится. ■

ИГРАЙТЕ ВЕЗДЕ И ВСЕГДА

Старайтесь участвовать в как можно большем количестве чемпионатов (даже в самых незначительных), потому что в обычной игре 5x5 игроки никогда не будут стараться так, как они стараются на турнирах.

■ Тренажер Reflex отлично развивает реакцию и точность стрельбы.

■ Перед ответственными матчами полезно еще раз вспомнить и обсудить план боя.

■ Сайт www.missionred.com должен быть стартовой страничкой у любого CS-игрока.

■ Слева направо: Weiss, B1ad3, eshk1n — тиммейты и друзья.

■ eshk1n, тренер A-Gaming, признан публикой лучшим комментатором шоу-матчей.

МЫ ДЕЛАЕМ МИР ЯРЧЕ!

jmi.ru

ОТПРАВЬ КОД МЕЛОДИИ НА НОМЕР 4042 — МЕЛОДИИ

Обязательно замени в коде букву "X" на цифру модели телефона:

АХТУНГ! Как закачать рингтон...

- цифра 1 - монофония Nokia, LG, Samsung
- цифра 2 - монофония Siemens
- цифра 3 - монофония Motorola и др. модели (EMS)
- цифра 4 - полифония (для всех моделей)

1805502X	Akon - **Lonely**	Конец фильма & DJ Грув - **Юность в сапогах (remix)**	1805217X
1805586X	Smash! - **Мечта**	Bryan Adams - **Everything I Do (I Do It For You)**	1805228X
1805798X	Земфира - **Блюз**	NEW! Наталья Подольская - **Поздно (trance version)**	1805216X
1805298X	Фактор-2 - **Весна**	Britney Spears - **Hit Me Baby One More Time**	1805230X
1805801X	K-Maro - **Crazy**	Руки вверх - **Наташа (European dance mix)**	1805300X
1805894X	X-Mode - **Животные** ХИТ!	Britney Spears - **Oops!...I Did It Again**	1805229X
1805274X	Братья Грим - **Лето**	Depeche mode - **A pain that i'm used to**	1805225X
1805360X	Tatu - **All About Us** ХИТ!	Rick Astley - **Never Gonna Give You Up**	1805220X
1805296X	Ёлка - **Город обмана**	The Bee Gees - **How Deep Is Your Love**	1805234X
1805799X	Братья Грим - **Ресницы** ХИТ!	Smokie - **Living Next Door To Alice**	1805207X
1805299X	Фактор-2 - **Девочка Люся**	Michael Jackson - **Remember The Time**	1805224X
1805800X	Mario - **Let Me Love You**	NEW! Валерия и Стас Пьеха - **Расставание**	1805218X
1805534X	Шпильки - **Сам ты Наташа**	Red Hot Chili Peppers - **Can't stop**	1805222X
1805276X	Братья Грим - **Кустурица** ХИТ!	Black Eyed Peas - **Smells Like Funk**	1805232X
1805303X	Фабрика - **Не виноватая я**	Дмитрий Маликов - **С чистого листа**	1805555X
1805311X	Phil Fuldner - **Miami Pop**	Scooter - **Hello (Good To Be Back)**	1805209X
1805297X	Ёлка - **Хорошее настроение** ХИТ!	Дима Билан - **Только ты не плачь**	1805205X
1805269X	Juanes - **La camisa negra**	Bryan Adams - **Please Forgive Me**	1805227X
1805270X	Alanis Morissette - **Crazy**	NEW! Инна Маликова - **Кофе и шоколад**	1805204X
1805273X	Братья Грим - **Пух и перья** ХИТ!	Rick Astley - **Together forever**	1805219X
1805277X	Моральный кодекс - **9-я рота**	Юля Михальчик - **Лебедь Белая**	1805213X
1805313X	Айдамир Мугу - **Чёрные глаза** ХИТ!	Daft Punk - **Around the world**	1805226X
1805308X	R.Kelly - **I Believe I Can Fly**	Тутси - **Самый самый (remix)**	1805214X
1805587X	Linkin park & Jay Z - **Encore**	Rednex - **Wish you were here**	1805221X
1805275X	Братья Грим - **Вторая половина** ХИТ!	Bellini - **Samba De Janeiro**	1805233X
1805295X	Ёлка - **Девочка в маленьком пежо**	Dr. Alban - **It's my life**	1805212X
1805528X	Подъём feat Карина М - **Кораблики** ХИТ!	Shaft - **Mambo Italiano**	1805208X
1805692X	50 cent feat. Olivia - **Candy shop**	Scatman Jhon - **Scatman**	1805210X
1805268X	Музыка из к/ф "Игрушка" - **Le Jouet**	Gorillaz - **Dirty Harry**	1805211X
1805263X	Блестящие и Arash - **Восточные сказки** ХИТ!	Neomaster - **9 Рота.ru**	1805223X
1805304X	Сергей Лазарев - **Lost without your love**	Sugababes - **Red Dress**	1805206X
1805554X	Глюк'Oza - **Юра** ХИТ!	м/ф "Брем. Муз-ты" - **Вторая песня разбойников**	1805200X
1805362X	Дельфин - **Весна**	м/ф "Летучий корабль" - **Песня Царевны Забавы**	1805173X
1805264X	Moby - **Beautiful**	Britney Spears & Madonna - **Me Against The Music**	1805556X
1805315X	Madonna - **Hung Up** ХИТ!	к/ф "Обыкн. чудо" - **Неаполитанская песня**	1805177X
1805631X	Moby - **Lift me up**	к/ф - **"Полицейский из Беверли Хиллз" Clock**	1806008X
1805693X	Usher - **Caught up**	м/ф "Голубой щенок" - **Дуэт Кота И Пирата**	1805178X
1805560X	Глюк'Oza - **Швайне** ХИТ!	к/ф - **"Бой с тенью". King Ring (мелодия)**	1805997X
1805265X	Ранетки - **Она одна**	м/ф "Брем. Музыканты" - **Баюшки-баю**	1805201X
1805945X	Ленинград - **Свобода** ХИТ!	Верка Сердючка - **Я попала на любовь**	1805168X
1805364X	Gwen Stefani - **Cool**	David Guetta - **The World Is Mine**	1805544X
1805538X	J-Five - **Find a way**	Mariah Carey - **We belong together**	1805305X
1805419X	ВИА ГРА - **Бриллианты** ХИТ!	Dire Straits - **Money for nothing**	1805569X
1805546X	Arash - **Bombay Dreams**	NEW! Vanessa Paradise - **Joe le taxi**	1805179X
1805541X	Daddy Yankee - **Gasolina**	Gwen Stefani - **Hollaback girl**	1805278X
1805588X	Gwen Stefani - **Rich girl**	NEW! MC Hammer - **U can't touch this**	1805293X
1805704X	Bomfunk MC'S - **Freestyler**	к/ф - **"Бой с тенью". Лебединая**	1805999X
1805553X	Gorillaz - **Feel Good Inc.** ХИТ!	ХИТ! Юлия Савичева - **Как твои дела**	1805171X
1805590X	Gorillaz - **Clint Eastwood**	Britney Spears - **Do something**	1805593X
1805552X	James Brown - **I feel good**	Chemical Brothers - **Galvanize**	1805591X
1805501X	Блестящие - **Пальмы Парами**	NEW! K-maro - **Sous loeil de lange**	1805202X
1805685X	Green Day - **American Idiot**	Eminem - **The real slim shady**	1805562X
1805426X	Black Eyed Peas - **Don't Lie** ХИТ!	Sugababes - **Push The Button**	1805180X
1805424X	Гости из будущего - **Я рисую**	NEW! Верка Сердючка - **Чита дрита**	1805170X
1805417X	Валерий Меладзе - **Иностранец**	Chemical Brothers - **Believe**	1805542X
1805550X	Melanie C - **Next Best Superstar**	Aventura - **Cuando Volveras**	1806004X
1805584X	Гости из будущего - **Лучшее в тебе**	Eminem - **Like Toy Soldiers**	1805915X
1805369X	Ozzy Osbourne - **Mama, I'm coming home**	Массква - **Ну, наконец-то!**	1805182X
1805589X	Green Day - **Boulevard of broken dreams**	Craig David - **All The Way**	1805500X
1805943X	Дискотека Авария - **Если хочешь остаться**	Destiny's Child - **Soldier**	1805939X
1805543X	Black Eyed Peas - **Dont Funk With My Heart** ХИТ!	Eric Pryds - **Call on me**	1806000X
1805498X	Arash & DJ Aligator - **Music is My Language**	Natalie Imbruglia - **Torn**	1805292X
1805358X	Presley, Elvis - **You Don't Have To Say You Love Me**	Enya - **Carribean blue**	1805570X
1805548X	А. Пугачева и М. Галкин - **Любовь, как состояние**	Aventura - **Obsession**	1806005X

ОТПРАВЬ КОД КАРТИНКИ НА НОМЕР 4040 — КАРТИНКИ

18056177 18078467 · 18051507 18077917 · 18062597 18075957 · 18082317 18075467 · 18080548 18080458
18055847 18078187 · 18057787 18077927 · 18062707 18075787 · 18082177 18069627 · 18080518 18080368
18055237 18078077 · 18055557 18077937 · 18083817 18075637 · 18079597 18073167 · 18080528 18080378
18051047 18078027 · 18051767 18075987 · 18082417 18075537 · 18079447 18073127 · 18080448 18080008

ОТПРАВЬ КОД ВИДЕОРОЛИКА НА НОМЕР 4042 — ВИДЕОРОЛИКИ

18054870 18055020 · 18054900 18055050 · 18054930 18055080 · 18054960 18055110 · 18055170 18055140
18054880 18055030 · 18054910 18055060 · 18054940 18055090 · 18054970 18055120 · 18055180 18055150
18054890 18055040 · 18054920 18055070 · 18054950 18055100 · 18054980 18055130 · 18055190 18055160

Видеоролики поддерживают: LG T5100; **Motorola** C650, E1000, E1120, E398, E550, RAZR V3, Rokr E1, V180, V220, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V980; **Nokia** 3220, 3230, 3250, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6270, 6280, 6340, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6810, 6820, 6822, 7200, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7600, 7610, 7700, 7710, 8800, 8801, 9300, 9500, E61, E70, N70, N71, N80, N90, N91, N92, N-Gage/..QD; **Panasonic** X300, X700; **Pantech** PG1200, PG1400, PG3000; **QTek** 8020; **Sagem** My X-7; **Samsung** D500, D710, E620, E820, X610; **Sharp** GX15, GX20, GX22, GX30, GX-E30, GX-L15, GZ200; **Siemens** CX65, CX70, CX75, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL65, SL75, SP65, ST60, SX1; **SonyEricsson** D750i, F500i, K500, K500i, K508i, K700, K700c, K700i, K750i, P800, P900, P910, S600, S710i, V800, W550i, W600, Z1010, Z520i, Z800.

ОТПРАВЬ GAME на 9966 ЗнакомствА

ПОДАРОК ДРУГУ!

ОТПРАВЬ любую мелодию, картинку, java-игру, mp3-реалтон или супер-звук ДРУГУ В ПОДАРОК!

Для этого отправь sms с кодом на соответствующий номер и через пробел укажи номер телефона друга. Например: 180250 +7910XXXXXXX

Проверь, чтобы модель телефона друга поддерживала выбранный формат подарка.

ОТПРАВЬ КОД СУПЕР-ЗВУКА НА НОМЕР 4042 — СУПЕР-ЗВУКИ

1807289	Канарейка	Английский полицейский свисток	1808656	Марш	1808929
1807602	Вой сирены	Звук коровьего колокольчика	1808918	Крик совы	1808937
1807606	Лай собаки	Выстрел из "MAGNUM-357"	1808647	Клавиатура	1808921
1807290	Ку-ка-ре-ку	Храп одинокого мужчины	1808643	Пук заводной	1808923
1807603	Блеянье овцы	Выстрелы из "COLT-223"	1808646	Миноискатель	1808931
1808640	Блеянье козы	Доктор Валентино...	1808645	Аплодисменты	1808933
1808639	Крик шимпанзе	Объект на радаре	1808653	Мужской смех	1808942
1807288	Кукушка в часах	Чихающий мужчина	1808655	Смех мальчика	1808919
1808642	Пионерский горн	Ржание кобылы	1808651	Карканье ворон	1808938
1807287	Мультяшки (Bang!)	Дойка коровы	1808914	Храп со свистом	1808920
1807605	Верещание дельфина	Ржание коня	1808650	Гудок грузовика	1808926

Супер-звуки поддерживают: **Nokia**: 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD; **Sony Ericsson**: F500, K500, K700, K750, P800, P900; **Siemens**: SL55, C65, X65, S65; **Panasonic**: GD-97; **Motorola**: E365, V220, V80; **LG**: F2100, G1800, G5600, L1100, T5100; **Samsung** (все полифонические модели, кроме A800, N600, N620, T500).

ОТПРАВЬ КОД JAVA-ИГРЫ НА НОМЕР 4042 — JAVA-ИГРЫ

Для телефонов	1807014	Heartbreaker
	1802175	SexTris
	1807008	Call Girl
Спорт	1807019	Pocket Bowling
	1802205	Diving Challenge
Аркада	1809147	Изольда
	1807018	Oracle
	1802187	Admiral
	180281	Water Riches
	1806997	Sea Wolves

Java-игры поддерживают: **Nokia:** 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.

Аркада — **Shark Revolution** 1806998
Ешь других рыбок, расти, чтобы справиться с другими грозными акулами и аквалангистом Нео.

Драки — **Kung Fu Fighting** 1807017
Приготовьтесь сражаться с плохими парнями!

Легалка — **FlightFight** 1802212
Вражеские истребители ошеломили Вас нападением! Подкрепление будет не скоро!

Драки — **World Fighting Club** 1806999
Вам необходимо положить конец многовековой войне, став одним из шести воинов-разрушителей на турнире!

Гонки — **Outlaw** 1808874
Продемонстрируйте свои навыки вождения, удирая в Мексику от полицейских!

Аркада — **Base Defender** 1802191
Вы на танке должны защитить от нападения врагов свою военную базу. Огонь!

Аркада — **Boob Tube** 1802193
Сумасшедший кабельщик спутал все провода, которые Вам надо быстро распутать.

Аркада — **Приключения Альбо** 18059980
Весёлая яркая аркада о приключениях писенка Альбо в далёкой заколдованной стране.

S.T.A.B.

Стрелялка — 18059260
В 2008 году под предлогом восстановления демократии вероятный противник пытается скрытно высадить десант на Российской границе. Вы – командир единственного боеспособного подразделения на данном участке. Покажите врагам, чего стоит наша армия!

Аркадный шутер — **Диверсант 2** 18059970
Целый ряд новых миссий и заданий ждет Вас на протяжении 7 уровней этой игры.

Аркада — **Танк Иосиф Сталин-2** 1807862
Считанные дни до победы. Вы на танке должны разбить последних фашистов.

ОТПРАВЬ КОД MP3-РЕАЛТОНА НА НОМЕР 4042 — MP3-РЕАЛТОНЫ

Для телефонов с поддержкой MP3

18053125	Перцы - **Марина**	Руки вверх - **Наташа (European dance mix)**	18053005
18054975	Глюк':)za - **Пипец**	Верка Сердючка - **Ты напился как свинья**	18053575
18054965	Глюк':)za - **Москва**	Блестящие и Arash - **Восточные сказки**	18052635
18055385	J-Five - **Find a way**	NeoMaster - **Прогноз Погоды (Toccata)**	18052915
18055815	Перцы - **Женщина моя**	к/ф - **"Бой с тенью". Главная тема**	18058735
18055795	Тутси - **Я люблю его**	Melanie C - **Next Best Superstar**	18055505
18059655	Aventura - **Obsession**	Юлия Савичева - **Believe me**	18059185
18053655	Ленинград - **Кто кого**	X-MODE - **Что? Где? Когда?**	18052695
18059625	Братья Грим - **Ресницы**	к/ф - **"Жмурки". Тема №1**	18058715
18052765	Братья Грим - **Кустурица**	Фактор-2 - **Красавица**	18059195
18055825	Ираклий - **Капля абсента**	Юлия Савичева - **Стоп**	18053075
18059405	HI-FI - **Седьмой лепесток**	Иракли - **Вова-чума**	18059205
18059645	Aventura - **Quando Volveras**	Ранетки - **Она одна**	18052655
18059385	Верка Сердючка - **Все будет хорошо (Хорошо)**	X-mode - **Животные**	18058725

ВНИМАНИЕ! Для загрузки цветной картинки, полифонии, супер-звука, mp3-реалтона или java-игры нужен подключенный WAP или WAP-GPRS в телефоне и WAP - у оператора. Служба поддержки: **т. (495) 739-94-14; e-mail: support@jmi.ru.** Услуга считается оказанной при отправке любого sms на указанные номера. Стоимость исходящего сообщения **на номер 4040:** «Билайн» - 0,885 USD; МТС - 0,885 USD; «МегаФон» - 26,55 руб.; **на номер 4042:** «Билайн» - 2,35 USD; МТС - 2,24 USD; «МегаФон» - 70,80 руб.; **на номер 9966:** «Билайн» - 0,177 USD; МТС - 0,118 USD; «МегаФон» - 5,31 руб. Цены с НДС. Входящие sms - бесплатно. WAP/GPRS оплачивается отдельно. Подробная инструкция, список поддерживаемых моделей и подробности о стоимости для абонентов других операторов - на www.jmi.ru и wap.jmi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО «Информ-мобил» (товарный знак jmi.ru). Лицензия Минсвязи РФ № 23639.

ИНФОРМ · МОБИЛ
контент и сервис провайдер №1

© Российское Авторское Общество © Мегалайнер © EMI Music Publishing Ltd © SBA Music Publishing Ltd © Valentino

КОДЕКС

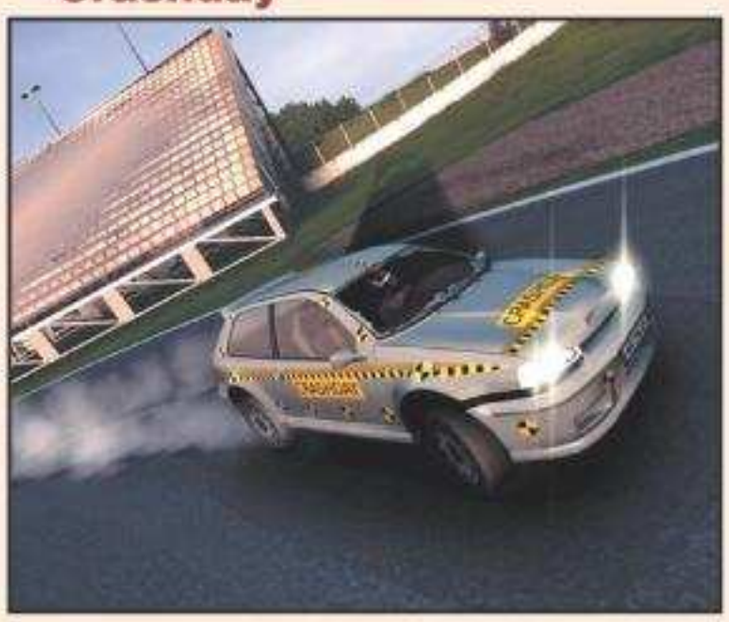
Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Crashday



Найдите в папке с игрой файл **games.dbs** и откройте его **Блокнотом**. Указанные в файле параметры можно менять как душе угодно. Например:

Minigun.Ammo 999900 — 999 900 патронов для пулемета;

Minigun.ShotsPerSec 990 — скорострельность пулемета увеличивается до 990 патронов в секунду;

Minigun.TargetDamageFactor 20 #9 — повышает убойную силу пулемета.

Galactic Civilizations II: Dread Lords

Запустите игру с параметром **cheat**, чтобы активировать режим кодов. Делается это так: щелкните правой кнопкой мыши по файлу **galciv2.exe**, выберите **Свойства** и пропишите там следующий адрес — **«C:\Program Files\Stardock\TotalGaming\GalCiv2\galciv2.exe» cheat** (да, именно с кавычками).

Сами коды активируются сочетаниями клавиш:

Ctrl + B — получить линкор;

Ctrl + C — клонировать выбранный корабль;

Ctrl + 0...9 — вызвать одну из рас;

Ctrl + J — завершить все социальные проекты;

Ctrl + R — закончить текущее научное исследование;

Ctrl + H — починить выбранный корабль;

Ctrl + T — переместить выбранный корабль в место, указанное курсором;

Ctrl + A — апгрейд выбранного корабля;

Ctrl + M — добавить 10 000 кредитов на счет.

Heroes of the Pacific

Наберите в главном меню следующие коды:

snap — разблокировать все самолеты;

japs — доступ к японским самолетам.

ToCA Race Driver 3

Зайдите в меню кодов и введите:

Richard Petty — доступ к машине Ричарда Петти;

Michael Andretti — драндулет Майкла Андретти.

Внимание! Коды РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ!

Tycoon City: New York

Прямо во время игры нажмите:

Ctrl + Alt + A — увеличивает население города на 10 000 человек;

Ctrl + Alt + C — добавляет в казну $1000 000.

Корсары III

Во время путешествия по морю нажмите клавиши **Ctrl + Z** и вбивайте коды:

have life — починка корабля;

expu mne — добавляет очков опыта персонажу;

deneg day — добавляет немного денег;

get me magic — увеличивает урон, наносимый оружием;

make screen shots — отмена предыдущего кода;

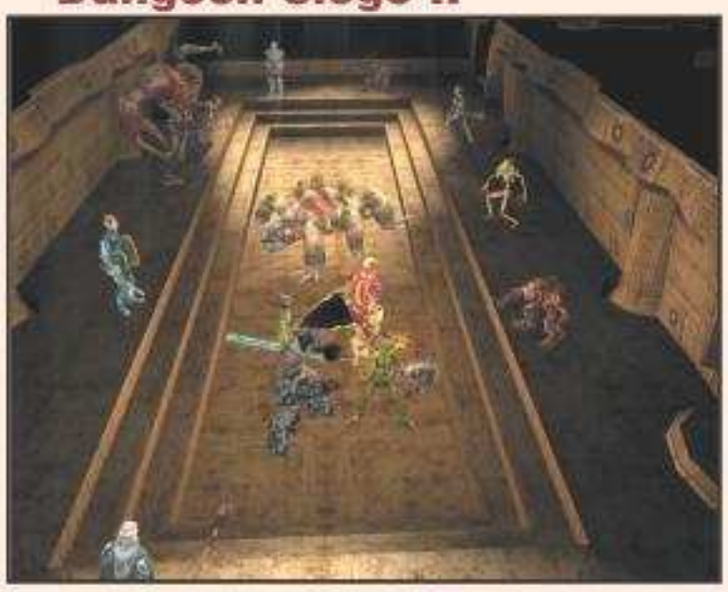
i flying — свободное перемещение камеры (нажмите **Ctrl + F**);

teleport — нажмите **Ctrl + L** для перемещения корабля к текущему местонахождению камеры.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Dungeon Siege II



В игре есть дополнительное задание под названием Mysterious Mystery Quest. Для его выполнения нужно проделать следующее.

Собрать пять предметов: Mysterious Stone, Mysterious Bucket, Mysterious Token, Mysterious Book и Hak'u Ceremonial Blade. Mysterious Stone выпадает из вора 100-го уровня, который изредка появляется при открытии вами различных сундуков и крадет несколько вещей. Mysterious Bucket находится в Elven Prison. Проход к нему открывается одной из ламп на стене, недалеко от лестницы. Mysterious Token — награда за выполнение квеста Aman'lu Arena во втором акте. Mysterious Book окажется в вашем инвентаре по окончании квеста Lore of Aranna в третьем акте. Hak'u Ceremonial Blade подбирается в первом акте.

Когда найдете все пять предметов, раздобудете приличную экипировку и хорошенько прокачаетесь (до 40 уровня минимум), отправляйтесь в любой Incantation Shrine, нажимайте Enter и вводите фразу **columnarius sectorus**. Вас перенесет в пещеру.

Для открытия первой двери понадобится Mysterious Bucket. Здесь вас встретят изрядно прокачанные prairie dogs — понадобится много лечилок.

Вторая дверь открывается с помощью Mysterious Book. Внутри вас ожидает самое тяжелое за всю игру сражение: нападать будут двойники тех компаньонов, которых можно нанять по ходу игры (всего их будет девять). После окончания сражения откроется дверь в вереницу комнат с NPC, изображающих разработчиков игры. За ответы на их вопросы можно получить весьма полезные предметы.

Проходите дальше и увидите, как дизайнер обеих частей **Dungeon Siege** Крис Тейлор сражается на подушках с другими NPC. Подождите немного, и Крис бросит свое оружие. Подушку можно подобрать и использовать далее в качестве дубинки.

Наконец, в западной части арены найдите дверь, наденьте на себя все «загадочные» предметы и вручную (нажав клавишу **Enter**) произнесите заклинание **Requo furtivum ixo**. Мистический набор исчезнет, а дверь откроется. Внутри вы найдете ящик с полезным барахлом и бесполезной, но забавной шляпой в виде тыквы (**Василий Бойцов**).

Ex Machina

В локации Аржан, западнее города Сараево, есть небольшое поле. Если заехать на гору и посмотреть на него с высоты, можно различить надпись «*Hi!*». Похоже, пришельцы в будущем чувствуют себя гораздо вольготнее и не ограничиваются выжженными кругами (**Сергей Степанов**).

Gun

Если добраться до северной границы города Dodge, на мини-карте в правом нижнем углу появится надпись, принадлежащая, похоже, одному из дизайнеров игры (**Матвеев Андрей**).

The Suffering

В игре есть босс по имени Хорас. Его казнили в Abbot Prison на электрическом стуле. На самом деле это вполне реальный человек: смертный приговор в отношении него был приведен в исполнение 14 июля 1989 года. Умер он только после того, как разряд пустили в четвертый раз. В игре для победы над Хорасом необходимо уничтожить четыре переключателя (**Андрей Макаров**).

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Поверните камеру так, чтобы она показала голову главного героя крупным планом (легче всего это сделать, загнав «психонавта» в угол). В его прическе ясно видны два лица (на темечке). При повороте камеры выражения на этих лицах будут меняться — с грустного на веселое и наоборот (**Александр Плеханов**).

Quake 4 и Warhammer 40 000: Dawn of War

Слева — монстр из **Quake 4**, справа — строительный юнит из **Warhammer 40 000: Dawn of War**. Плагиат или простое совпадение? (***joky06@mail.ru***)

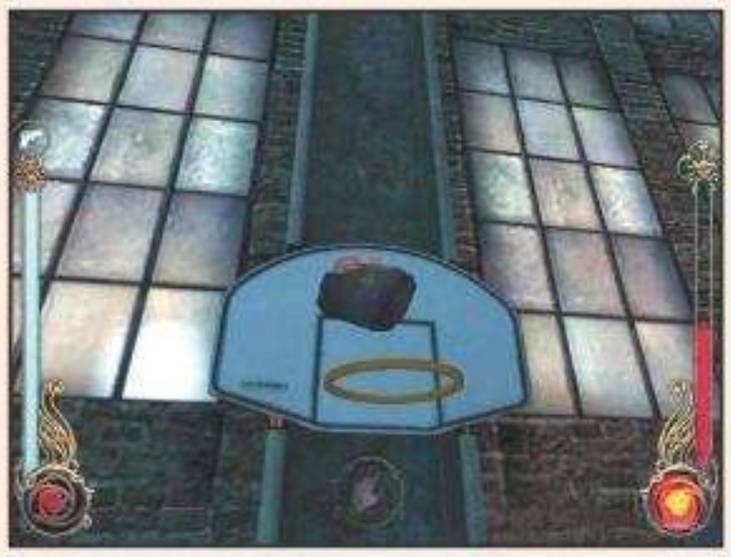
Sid Meier's Civilization 4

Иногда в море можно увидеть пару крабов. Если понаблюдать за ними некоторое время, станет ясно, что они между собой о чем-то разговаривают: один размахивает клешнями и как бы что-то рассказывает, другой кивает головой и разводит клешни в разные стороны. О чем они там общаются, непонятно, но выглядит это очень забавно (***vio-deni@mail.ru***).

The Fall: Last Days of Gaia

При выполнении квеста «Машина времени» в Нью-Сеафорде главный герой натыкается на персонажа Марти, которому принадлежит флюкс-конпенсатор, необходимый для выполнения задания. В ходе разговора выясняется, что сам парень не местный, а загадочный прибор принадлежит некоему Доку. По завершении квеста главный герой станет свидетелем действия машины времени со всеми прилагающимися спецэффектами: горящими автомобильными следами и последующим взрывом. Все указывает на то, что здесь побывал доктор Эммет Браун, а Марти — это Марти Макфлай, главный герой фильма «Назад в будущее» (**Константин Стуков**).

Vampire: The Masquerade — Bloodlines



В районе Downtown напротив бара The Last Round есть заброшенное здание (вы попадете туда в ходе одной из побочных миссий). Будучи внутри, отыщите голову висящего на штыре господина и забросьте ее в баскетбольное кольцо. Если попадете, услышите рев трибун (**Михаил Толубаев**).

World Racing 2

На карте Italy есть разрушенный мост. Если проехать в первую арку этого моста, как показано на скриншоте, вы обнаружите бесконеч-

НАШИ ПРИЗЫ

Российская игровая индустрия преодолела очередной майлстоун — впервые на постсоветском пространстве был выпущен саундтрек для отечественной игры («**Корсаров III**»). Сама по себе эта игра ничего хорошего из себя не представляет, но музыка там очень даже приятная и вполне подходит для того, чтобы слушать ее отдельно.

ный баллон с закисью азота. Бордюр вдоль дороги, преграждающий путь к арке, можно объехать чуть дальше по ходу движения.

Но это еще не все. Продолжайте ехать в гору (понадобится весь запас нитро, подъем очень крутой), и вы окажетесь на мосту. Теперь самое интересное: машина будет перелетать через огромные провалы, наплевав на все законы Ньютона. Это не баг, так как физика движения именно такая, какая она бывает при прыжках, а не при движении по ровной дороге.

На карте Egypt разработчики приготовили нам целых два телепорта. Оба расположены в пирамидах Хеопса (пропустить их невозможно). На этой же карте находятся несколько баллонов с NO_2 (**Альгирдас Жябраускас**).

Магия крови

Одну из пасхалок можно обнаружить еще в туториале. Когда вас отправят на небольшой остров для тренировки способности «Мистический путь», найдите неподалеку возвышенность и героически ее преодолейте. Точно на севере обнаружатся еле заметные островки. Телепортируясь по ним, вы в конце концов попадете на остров с логотипом **SkyFallen Entertainment** — компании-разработчика игры (**Александр Елфимов**).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Fable: The Lost Chapters

Если хотите поднять до заоблачных высот Combat Multiplier, отправляйтесь в локацию с воротами, которые ведут к финальной битве. Возле портала бродят снежные чудища и белые оборотни. У них огромное количество очков здоровья, а значит, им можно быстро нанести большие повреждения, за что и будет расти Combat Multiplier. После смерти всех врагов бегите к ручью неподалеку. Дойдя до воды, поворачивайте и снова отправляйтесь к порталу — монстры появятся вновь. Делать это можно до бесконечности. Чем выше Combat Multiplier, тем больше очков опыта вы будете получать за каждое убийство, так что это идеальное место, чтобы прокачаться перед финалом (**Максим Проданюк**).

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание со скриншотами (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет. Для снятия скринов удобнее всего использовать программу **Fraps**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе **Игроманский стандарт**. Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку, и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «**КОДекса**» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***info@igromania.ru***.

World Racing 2

Во время заезда нажмите клавишу **V** (внешний вид), затем переместите камеру в любую точку карты (двигая мышь и удерживая левую кнопку). Теперь нажмите **R** (сброс). В том месте, где была камера, появится ваша машина (***myma-007@yandex.ru***).

KODEX НА КОМПАКТАХ И DVD

На наших DVD в рубрике «**КОДекс**» вы найдете большое количество трейнеров, сохранений, а также несколько читерских программ. Это: **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, плюс ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (нужна для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), а также **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов). Архив всех разделов «**КОДекса**» ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на DVD в разделе «**По журналу**».

Сохранения: Crashday, Galactic Civilizations II: Dread Lords, Ford Street Racing, Heroes of the Pacific, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Rugby Challenge 2006, The Apprentice, SWAT 4: The Stetchkov Syndicate и Star Wars: Empire at War.

Трейнеры: Crashday, Galactic Civilizations II: Dread Lords, Ford Street Racing, Jets'n'Guns, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Star Wars: Empire at War, The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II, The Sims 2: Open for Business, The Apprentice, The Matrix: Path of Neo, ToCA Race Driver 3, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Tony Hawk's American Wasteland, Tycoon City: New York и SWAT 4: The Stetchkov Syndicate.

СУПЕРВИДЕО

Отправь SMS с кодом видеоролика на номер 8887

Репортаж экстремально обезбашенного пионера с самого масштабного пожара столетия.
8310933

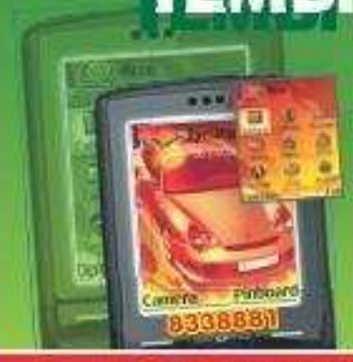
Dance-Мент-Party
Супершоу! Тарантино отдыхает! Чумовой танец в исполнении милиционера Ромы! Давай, Рома!
8310799

Ну, дура-дурой!
Беспрецедентное супершоу. Участвуют: глупая и злая морда, а также хитрая лапа.
8311305

Глаза на лоб полезли...
Экстремальное супершоу! Вы можете достать языком до своего глаза? А нижнюю губу натянуть на нос?
8310802

ТЕМЫ

Отправь SMS с кодом темы на номер **8882**
Выбери **СТИЛЬ ОФОРМЛЕНИЯ**, придай уникальность своему меню: изменятся фон, индикаторы, окна и значки.



8338908

8338869

8338848

Поисковая система любви
«Мобильные Знакомства»

Отправь SMS-кой слово:
MANYA
на номер -
8888

Стоимость SMS – **0,08** у.е.
Для абонентов «Билайн» - 0,15 у.е.
Стоимости указаны без учета НДС.
Все входящие SMS - бесплатны.

ПРИКОЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ

они живые и шевелятся

Отправь SMS с кодом картинки на номер **8881**

8350891

8350951

8336419

8333633

8335563

8335561

8333613

8333621

8333655

Ч/Б КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

101x29
72x28

8311952
8311934

8313186
8313185

8312535
8312534

8311846
8310192

8312157
8312068

8329854
8329853

8311850
8310202

8311601
8311680

8311744
8310442

8326162
8326161

8311855
8310443

8326164
8326163

8312365
8312364

8325404
8325166

скачай одну* и получи вторую БЕСПЛАТНО!

					ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ НА НОМЕР 8889 МОНОФОНИЯ Nokia Samsung	Siemens	EMS	ВИБРО! ПОЛИ-ФОНИЯ	НА НОМЕР 8887 MP3 & MMF
1:12	All About Us		Tary		8344071	8344073	8344072	8344069	—
0:46	Axel-F		Made famous by Crazy Frog		8332618	8332619	8332617	8332596	8313216
0:55	Восточная сказка		Arash и Блестящие		8344559	8344561	8344560	8344556	8312471
1:02	Если в сердце живёт любовь		Ю.Савичева		8338881	8338880	8338877	8338863	8311801
1:25	Из к/ф "9 рота"		NeoMaster		8345888	8345887	8345889	8345884	8312869
0:55	Как твои дела?		Ю. Савичева		8346882	8346881	8346883	8346879	8313076
0:58	Медляк		Mr. Credo		8344062	8344064	8344063	8344059	8312385
1:06	Рома, извини		Звери		8344719	8344718	8344720	8344715	8312549
1:14	Чёрные глаза		A. Myry и A. Глебзу		8315987	8315988	8315986	8316119	8310062
0:48	Чёрные глаза		A. Myry vs Crazy Frog		8346670	8346672	8346671	8346867	8313037
0:35	Чёрный Бумер		Серёга		8315078	8315079	8315077	8315081	8310087
0:35	Юность в сапогах		из к/ф "Солдаты"		8328540	8328541	8328539	8328545	8311309

Заказать мелодию очень просто!
Отправь SMS с кодом МОНО- или ПОЛИФОНИЧЕСКОЙ мелодии на номер: **8881**
Для заказа MMF- или MP3-звонка отправь его код на номер: **8887**

ТОП-ХИТЫ!

					МОНОФОНИЯ Nokia Samsung	Siemens	EMS	ВИБРО! ПОЛИ-ФОНИЯ	MP3 & MMF
0:26	Boro Boro		Arash		8324543	8324544	8324542	8324553	8310978
0:42	Freestyler		Bomfunk MC's		8315870	8315871	8315869	8315860	8310095
1:16	Popcorn	NEW	Made famous by Crazy Frog		8350372	8350374	8350373	8350369	8313219
0:36	The World Is Mine		David Guetta		8334587	8334588	8334568	8336046	8310982
1:00	А может, это сон?	NEW	Uma2rmaH		8350249	8350251	8350250	8350246	8313559
1:09	Бал у Сатаны	NEW	Из т/с "Мастер и Маргарита"		8352599	8352598	8352600	8352595	8314020
1:09	Бум. Из к/ф 'Дневной дозор'	NEW	ТТ-34		8348858	8348867	8348859	8348854	8313423
0:45	Владимирский централ		М.Круг		8315744	8315745	8315743	8315864	8310107
0:54	Возле дома твоего	NEW	Серёга		8352702	8352701	8352703	8352698	8314068
1:09	Голгофа	NEW	из т/с "Мастер и Маргарита"		8351543	8351542	8351544	8351539	8313876
0:54	Город обмана		Ёлка		8350309	8350311	8350310	8350306	8313593
0:44	Джа. Из к/ф 'Дневной дозор'		ТТ-34		8348579	8348578	8348580	8348561	8313403
0:34	Кинг-ринг, тема из к/ф "Бой с тенью"		Серёга		8325255	8325256	8325254	8325258	8310216
0:43	Кораблики		Подъём feat Карина М.		8339420	8339422	8339421	8339418	8312098
0:32	Красавица	HIT	Фактор-2		8338166	8338168	8338164	8338163	8311340
1:04	Маленькое счастье	NEW	Куба		8350635	8350634	8350636	8350631	8313746
1:10	Новости прошлой недели	NEW	Nikel		8353372	8353371	8353373	8353368	8314076
0:48	Он придёт	NEW	Uma2rmaH		8351037	8351036	8351038	8351033	8313768
0:38	Письма Уме		Uma2rmaH		8350258	8350257	8350259	8350256	8313563
1:11	Полёт Маргариты	NEW	Тема "Мастер и Маргарита"		8351535	8351534	8351536	8351531	8313874
0:34	Ресницы	HIT	Братья Грим		8331953	8331954	8331953	8331951	8310372
0:42	Сучка, дашь или не дашь		6.3 Ветлов		8343775	8342774	8343776	8343773	8311312
0:47	Тема из к/ф "Бой с тенью"		Triplex и Арсабиев		8335299	8335300	8335298	8335327	8310951
1:58	Тема из к/ф "Сволочи"	NEW	Лигалайз		8352637	8352636	8352638	8352633	8314029
0:11	Трахни меня		M-095		8327711	8327712	8327710	8327715	8310821
0:39	Ты далеко	NEW	Uma2rmaH		8342150	8342152	8342151	8335329	8313778
0:53	Ты далеко	NEW	Н. Басков и Т. Повалий		8351225	8351227	8351226	8351223	8313824
0:57	Убей меня нежно	NEW	A Sortie		8352668	8352667	8352669	8352664	8314036
1:03	Улетаю	HIT	A-Студио		8335887	8335888	8335886	8335884	8310985

Полные версии песен в MP3

Скачай на свой мобильник
Только у нас!
Отправь код мелодии на номер **8887**

5:00	32-ое	Только они ех-дурные мнения	8312149
3:15	Бум. Из к/ф 'Дневной дозор'	ТТ-34	8313426
3:59	Возле дома твоего	Серёга	8314069
3:24	Восточная сказка	Arash и Блестящие	8313562
3:25	Даже если ты уйдешь...	Сергей Лазарев	8314026
2:38	Джа. Из к/ф 'Дневной дозор'	ТТ-34	8313406
2:54	Если в сердце живёт любовь	Ю.Савичева	8312365
3:06	Из к/ф '9 рота'	NeoMaster	8312859
3:20	Как твои дела?	Ю.Савичева	8313079
3:42	Кинг Ринг	Серёга	8312765
3:23	Красавица	Фактор 2	8312303
2:55	Кустурица	Братья Грим	8312763
3:51	Маленькое счастье	Куба	8313749
3:25	Медляк	Mr. Credo	8313574
3:08	Письмо Уме	Uma2rmaH	8313566
2:57	Ресницы	Братья Грим	8312764
4:33	Ты далеко	Н. Басков и Т. Повалий	8313825
4:00	Убей меня нежно	A Sortie	8314037
3:29	Чёрные глаза	A. Myry vs. Crazy Frog	8313428
4:05	Черный бумер	Серёга	8312766
4:25	Швайне	Глюкоза	8312306

ДЛИННЫЕ И ГРОМКИЕ

Отправь SMS с кодом мелодии на номер: **8881**

				МОНОФОНИЯ Nokia Samsung	Siemens	EMS	ВИБРО! ПОЛИ-ФОНИЯ
0:21	Du Du		Tarkan	8324658	8324659	8324657	8324662
0:30	First Day		Timo Maas feat Bryan Molko	8339562	8339564	8339563	8339559
0:48	Hung Up	HIT	Madonna	8343177	8343179	8343178	8343174
0:32	La Tortura		Shakira	8340785	8340784	8340786	8340778
0:49	Love Generation	NEW	Bob Sinclar	8349794	8349793	8349795	8349790
0:28	Yeah	HIT	Usher	8321834	8321835	8321833	8321838
0:32	Бригада		Триплекс	8311781	8311782	8311780	8311740
0:29	Бумер		С. Шнуров	8312189	8312212	8312188	8312187
0:57	Весёлый мир		Агата Кристи	8346873	8346875	8346874	8346870
1:11	Даже если ты уйдешь...	NEW	Сергей Лазарев	8352629	8352628	8352630	8352624
0:24	Как хотел я		Дима Билан	8340292	8340294	8340293	8340290
0:21	Ночной дозор		Uma2rmaH	8314054	8314055	8314053	8314058
0:54	Тебе понравится		Жасмин	8345824	8345826	8345825	8345821
0:56	Ты не один	NEW	Brainstorm	8351068	8351067	8351069	8351064

ПРИКОЛЬНЫЕ ЗВОНКИ ОТ МИШИ ГАЛУСТЯНА

ОТПРАВЬ КОД ЗВОНКА НА НОМЕР
8887

Ахтунг! Трубка хохшвайне...	8313731
Время секса завершилось	8313719
Значит так, если не возмешь трубку...	8313722
Похмельная мобила	8313707
Слушай меня внимательно, в меня звонят	8313725
Тебе звонит твоя девчонка!..	8313728
Шеф, алле, это я, мобильник!	8313710
Эй! Звонит кто-то, жми зеленую кнопку!!!	8313695

MMF&MP3-ЗВОНКИ

Отправь SMS с кодом MMF- или MP3-мелодии на номер: **8887**

Вытащи меня из штанов!	Прикольный звонок	8310227
Звонок с бандитской разборки	Прикольный звонок	8310241
Котёночек, ответь, пожалуйста...	Звонок от любимого парня	8310236
Опять звонит какой-то гад!	А. Лукашенко (пародия)	8310316
Тебе звонят, ты чё, не слышишь, опять на ком-то громко дышишь?	Звонок парню	8311463
Тополь, тополь, я - сосна. Как слышно? Приём!	Клара и Дора	8310772
А-а-а! Мой телефон шевелится, он - живой!	Очень страшный звонок	8311820
Звяк-звяк, бряк-бряк, звонит свояк!	Родственники	8312829
Компромат-сервис	Прикольный звонок	8313354
Любимая, все без тебя постыло....	Звонок от любимого	8312744
Малыш, подними трубку.	Звонок от любимого	8312720

NIKITA

Скачай одну и получи вторую бесплатно!

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8889**

8320828 · 8340834 · 8334281
8352290 · 8352281 · 8352047
8352164 · 8352464 · 8351990
8352161 · 8327656 · 8327691
8351723 · 8352500 · 8318448
8352071 · 8352455 · 8351867

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**

8329617 · 8324413 · 8318437
8329657 · 8350814 · 8350805
8340921 · 8331318 · 8331332
8326462 · 8311894 · 8327654
8319977 · 8312628 · 8329553

Совместимость телефонов

Цветные картинки: Alcatel, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Pantech • **Черно-белые картинки:** 101x29: Siemens; 72x28: LG, Motorola, Nokia, Samsung, Sony Ericsson • **EMS-МЕЛОДИИ:** Alcatel, LG, Fly, Motorola, Panasonic, Pantech, Philips, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Vixtel • **Полифония:** Alcatel, Motorola, Nokia, Sagem, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Sharp • **Монофония:** LG, Nokia, Samsung, Siemens • **Видео:** Motorola: V535, V620, V3, E398, MPX200; Nokia: 6230, 7610, 7260, 6670, 6260, 6681, 6680, 7270, 6170; Sony Ericsson: K500i, K700i, S700i, P800, P900, P910i, P910 • **АНИМАЦИЯ:** Nokia: 3100, 3200, 7200; Sony Ericsson: K500i, Z600, T610, T290i; Motorola: V220, C650, V180, C156, C155, V171; Sagem: myX-7, myX-5m; LG: G5310, 3600, 7100, 5100, F2100, C1100, B2000; Siemens: ST60; Samsung: E820, P230; Panasonic: A200; Alcatel: OT557, OT757 • **MP3:** Alcatel: OT756, OT757; Nokia: 6230, 6630, 6170, 7270, 6680, 6681, 6260, 6670, 7610, 3230; Motorola: E398, V220, C650, V180, V300, V500, V535, V600, V3, V80; Sony Ericsson: K500i, K700i, S700i, P800, P900, P910i, P910i • **ВИБРОТОНЫ (полифония):** LG, Samsung, Nokia • **ТЕМЫ:** Nokia: 6260, 6600, 6620, 6630, 7610; Sony Ericsson: K700i, K700i • **MMF:** Samsung, LG, NEC, Panasonic, Philips, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, Vixtel

Служба поддержки: (495) 136-97-77 (9[00]-21[00] по будням); e-mail: nikita@nikita.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки, видео, темы, анимации, MMF- или MP3-звонка необходимо подключить WAP / GPRS или Internet / GPRS (в зависимости от модели телефона) у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24-часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность представленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса (без НДС): на номер 8881 - 0,99$; на номер 8887 - 2$ (МТС - 1,9$); на номер 8882 - 3$; на номер 8889 - 1,5$

Точную стоимость в рублях узнавайте в справочной службе своего оператора

* Скачав полифонию, MP3, MMF, обозначенные этим знаком, вы получаете вторую мелодию в подарок.

Хронометраж только для полифонии, полных версий песен.

Copyright © 2006 Nikita. © Sony Music Entertainment (RUS). © BMG Russia. © Продюсерский центр Игоря Матвиенко © Первое Музыкальное издательство. © ООО «Мой стиль Продакшн» 2006. © ООО «Джуди». © Металлинк. © EMI Music Publishing Ltd. © MobiLeo. © 2-group. ©Cinéfilm-Ufa. © WWW.RECORDS.RU © ООО «Инновационная компания «АДЕР». Все права защищены. Упоминаемые товарные знаки являются собственностью их владельцев.

Николай Пегасов,
Петр Тюленев,
Антон Курин

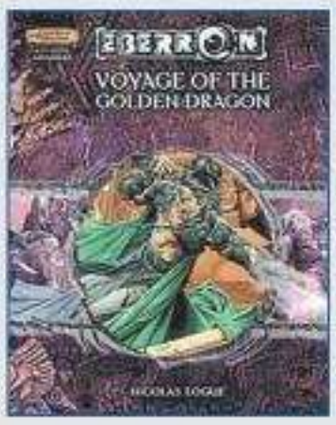
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Dungeons & Dragons

В апреле Wizards of the Coast выпустила очередную книгу из complete-серии — Complete Psionics. Игрокам, которые любят использовать психонику в своих фэнтези-мирах, предлагают раскошелиться уже в третий раз подряд. Первые два подобных продукта назывались Psionics Handbook и Expanded Psionics Handbook. Конечно, в «Полной психонике» обещаны обновления в виде дополнительных классов, ментальных сил и волшебных предметов, но базовые психонические правила не изменятся. Поэтому платить $30 за 160 страниц будут только отчаянные фанаты.

Цикл книг по Эберрону пополнился 32-страничным приключением **Voyage of the Golden Dragon**. Ролевой модуль рассчитан на персонажей 7 уровня и посвящен странствию воздушного корабля «Золотой дракон». Это летающее судно в знак нерушимой дружбы совместно построили Пять наций Хорвэйра, а игрокам придется распутывать сеть интриг, которую враги плетут вокруг проекта «Золотой дракон». $10 — почти символическая цена за столь многообещающее приключение.



Vs. System

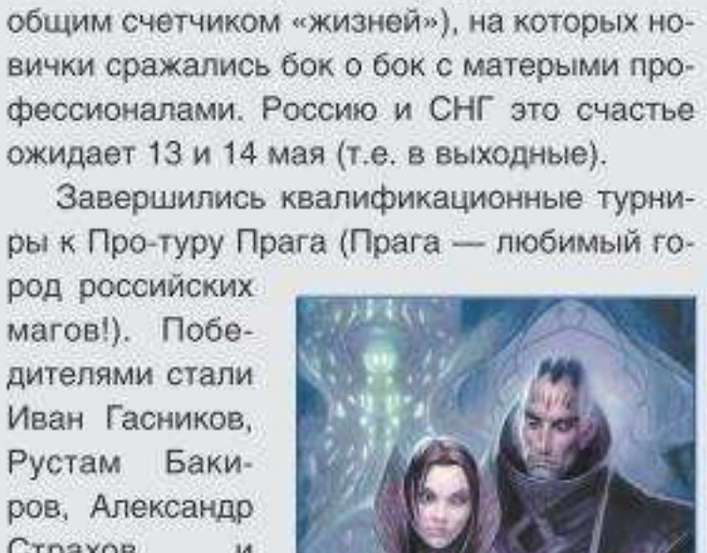
Недавно появившаяся в России ККИ-система Vs. System насчитывает уже не один сет. Несмотря на то что в колодах можно смешивать любые карты с фирменным логотипом на рубашке, официально Upper Deck Entertainment выпускает две игры — Marvel и DC Comics. В основе каждой лежат стартовые сеты игры, увидевшие свет летом 2004 года: Marvel Origins (220 карт) и DC Origins (165 карт). В них присутствует по несколько персонажей, относящихся к самым популярным комиксовым линейкам соответствующих издательств. Дальнейшие сеты посвящены каждый своему комиксу. В сентябре 2004 года вышел Marvel: Web of Spider-Man, а в ноябре — DC Superman, Man of Steel (оба сета по 165 карт). 2005 год ознаменовался четырьмя 220-карточными расширениями: Marvel: Knights (февраль), DC: Green Lantern Corps (май), Marvel: Avengers (июнь) и DC: Justice League of America (ноябрь). В феврале 2006 вышел сет Marvel: X-Men, а в мае грядет DC: Infinite Crisis.

Впрочем, начинать игру все же лучше со стартовых наборов. В Vs. System они не привязаны к конкретным сетам и фактически могут считаться отдельными небольшими расширениями. Это DC: Batman Starter, Marvel: X-Men vs. Brotherhood Starter, Marvel: Fantastic Four Starter, Marvel: Spiderman vs. Doc Ock Starter и Marvel: X-Men Starter.

Magic: The Gathering

Март — месяц серьезной «Магии». Началось все с про-тура Гонолулу в формате Standard Constructed, который мы упоминали в прошлом номере. После двух дней соревнований определился топ-8, в котором были такие звезды, как братья Руэли, Осип Лебедович, Марк Херберхольц и Крэйг Джонс. В финале Марк со своей красно-зеленой колодой одолел Крейга Джонса с его «Зоопарком». Кирилл Ефимов, Вадим Горин и Семен Бастрыкин, получившие приглашения на российских квалификационных турнирах, тоже посетили Гонолулу и даже остались отдохнуть на гостеприимных гавайских пляжах. Вадим — единственный из наших, кому удалось пройти во второй день соревнований.

Далее последовала серия Гран-при в формате **Limited**. Победителем на Гран-при Манила стал Джеймс Портер, а «обычных» азиатских звезд в топ-8 не наблюдалось. В Кардиффе первое место занял Мартин Динглер, а в топ-8 засветились Антуан Руэль, Брем Снепвангерс, Рафаэль Леви и Квентин Мартин, прошедший первый день без поражений, одержав восемь побед подряд. Вторым игроком, не проигравшим в первый день ни разу, был наш Александр Яценко. К сожалению, на второй день силы оставили его, и в итоге Александру досталось почетное 17-ое место. А в Мэдисоне в это время проходил первый Гран-при формата **Team Constructed**. Победила новая команда **Faddy Josh** в составе Брайана Циглера, Тима Бульгера и Таканобу Сато. В России этот формат будет представлен 13 мая на квалификации к про-туру Чарльстон.



Чтобы разнообразить профессиональные состязания, в Америке, Канаде и Азии провели чемпионаты в формате **Two-headed Giant Limited** (в команде два человека с общим счетчиком «жизней»), на которых новички сражались бок о бок с матерыми профессионалами. Россию и СНГ это счастье ожидает 13 и 14 мая (т.е. в выходные).

Завершились квалификационные турниры к Про-туру Прага (Прага — любимый город российских магов!). Победителями стали Иван Гасников, Рустам Бакиров, Александр Страхов и Игорь Гуров. К ним присоединится Василий Цапко, получивший приглашение на турнир благодаря высокому рейтингу. Про-тур состоится в Праге с 5 по 7 мая. Пожелаем удачи нашим игрокам!

В **Magic: The Gathering Online** проходит серия квалификаций на большой турнир, главным призом которого станет поездка на престижнейшее соревнование оффлайновой «Магии» — **Magic Invitational**. Также полным ходом идет тестирование виртуального аналога **Visions**, второго сета из блока Mirage.

The X-Men™

Коллекционная карточная игра

Коллекционная карточная игра Marvel:X-Men позволит Вам принять участие в эпических поединках Супер-Героев и Супер-Злодеев и решить исход этой борьбы. X-Men - самая известная команда Супер-Героев. Присоединись к их борьбе против команды злобных мутантов Brotherhood под предводительством властолюбца Magneto, цель которого - поработить человечество.

- Начни игру со стартового набора для двух игроков.
- Используй дополнительные наборы и составь свою уникальную колоду.
- Прими участие в турнирах с международной системой рейтинга.
- Познай все аспекты игры и стань профессиональным игроком.

$10,000 CHAMPIONSHIP

Каждые три недели проходит турнир с общим призовым фондом 10.000 $ открытый для всех желающих.

PRO CIRCUIT

Лучшие из лучших попадают на турниры Pro Circuit, призовой фонд которых составляет 1.000.000 $

Клуб Гамбит - Москва, м. Каширская, Каширское шоссе, д. 52
Клуб Портал - Москва, м. Смоленская, 4-ый Ростовский пер., 2/1

www.vs-system.ru

VS SYSTEM

UPPER DECK ENTERTAINMENT

MARVEL

Все использованные логотипы, торговые марки, персонажи и их элементы являются собственностью их владельцев.
Компания «Волшебный Мир», 2006

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

БЕРСЕРК
ЧАС ЧУДОВИЩ

■ Жанр: **коллекционная карточная игра** ■ Издатель: **«Мир фэнтези»**
■ Сайт: **www.berserk.ru** ■ Количество игроков: **2** ■ Длительность партии: **от 20 минут** ■ Язык игры: **русский**

Империя терпит поражение за поражением. С трудом удалось сдержать натиск лесных стражей у форта Кронгшилд. Но на севере назревает новый конфликт: орки, вдохновленные слабостью Империи, вновь воспряли в своих степях. Загадочный артефакт, скрытый в Халланских горах, спровоцировал войну между демонами Хаасфортума и магами гор — линунгами. Сила новых фракций полностью раскроется толь ко в четвертом сете «Берсерка», выходящем осенью 2006 года, а пока…

В середине мая выйдет новый набор для коллекционной карточной игры «**Берсерк**» — «**Час чудовищ**». В дополнении 36 карт, по шесть на каждую из пяти стихий и нейтральную армию. На этот раз нет местностей, да и артефакт всего один. Зато какие существа! Настало время самых дорогих и могучих существ в истории «Берсерка». Земля Лаара содрогнется от поступи Морага, способного в одиночку разрушить целый город и практически неуязвимого для немагических атак. Над болотами взмоет Зеленый Дракон, способный выдыхать ядовитые испарения и защищенный от стрел. Живущий в лесах Золотой Дракон сможет вызывать на подмогу других драконов. Ходят слухи об огромном Змее Хаоса, что проснулся в темных водах Ванвэя...

В «Часе чудовищ» разработчикам наконец-то удалось решить проблему играбельности дорогих карт. В предыдущих сетах эти карты почти никогда не становились частью «профессиональных» констрактеддек, будучи скорее картами для любительских колод и игры «на кухне». Теперь ситуация в корне изменилась — «толстые» монстры вошли в число востребованных карт, став основой ряда колод. В помощь таким колодам создан и новый артефакт — Сфера Эфира, удешевляющая всех существ со стоимостью 9 и более. Создателям колод, построенных на ордах слабых существ, теперь есть чего опасаться.

Впрочем, сдержать натиск монстров по-прежнему сможет болотная дека, сосредоточенная на контроле. В дополнительном сете есть два существа (Аммах и Навья), которые «заточены» под этот вариант берсерковского метагейма.

Как дань традиции, каждая из стихий получит еще по одному герою. Грозный предводитель орков Кос-Заг; Валгор, повелевающий силами всех четырех стихий; Тэр-Дален, пополняющий ряды стражей леса, по праву займут свое место в степных, горных и лесных колодах. Темным же героем стал знакомый многим по серии турниров «**Повелитель**» Кседден — самая редкая и дорогая карта в истории игры «Берсерк». Правда, счастливым обладателям «Повелителя» не стоит пугаться — в «Часе чудовищ» побежденный Кседден носит название Падшего: это карта с другим рисунком и урезанными параметрами. Но даже ослабленный Кседден вполне сможет стать основой колоды «темного суицида», сохранив способность жертвовать своими существами, а сам при этом получая мощные бонусы.

Болотный герой-маг Эмм-Кут, способный возрождать и использовать сферы, в паре с Эйденом станет отличной основой для «артефактного контроля».

В «Часе чудовищ» герои наконец перестали быть одиночками. Время для снаряжения еще не пришло, зато в каждой стихии появится по существу, способному поддержать героев в бою. Так, благодаря присутствию героя-мага Сатир сможет атаковать магическим ударом, а Линг сделает удары героя-воина направленными.

Не забыты в новом сете и старые архетипы колод. Аккения получит орков-губителей, способных применять «авангард» дважды. Адепт Соултрада, способный создавать Мертвяков при добивании, станет отличным дополнением для колоды, собранной на Жертвеннике. По одному новому существу получат все фракции третьего сета.

Тестирование карт «Часа чудовищ» в этот раз велось намного дольше, чем обычно, что придало разработчикам уверенность в будущем успехе сета. Но судить о сбалансированности и интересности геймплея предстоит вам, игрокам.

Владимир Сергеев

Геймплей	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (8)
Игровой мир	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (8)
Художественный дизайн	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (9)
Качество изготовления	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (8)
Оригинальность	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (7)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	★★★★★★★★★★ 8

На диске в разделе "Вне компьютера"

1. «Берсерк». Энциклопедия и полные правила игры.

2. AD&D 2nd Edition. Модуль Test of the Samurai.

3. Fireborn. Материалы по новой ролевой игре от **Fantasy Flight Games**.

4. Fury of Dracula. Классическая настольно-печатная игра.

5. Settlers of Catan. Три новых варианта популярной стратегической игры.

6. Vs System. Правила коллекционной карточной игры и карты двух сетов.

7. Legend of the Five Rings. Спецподборка материалов по знаменитой ККИ.

8. Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила и спойлеры, русские правила игры, русский спойлер, русский FAQ.

20-24 июня 2006

III Молодежный ФЕСТИВАЛЬ

МОСКВА, ВВЦ

СЛИЯНИЕ

КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН «ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР»

Тематические разделы:

- **Персональные компьютеры (игровые приложения для PC, образовательные программы, компьютеры, комплектующие, аксессуары)**
- **Игровые приставки (игры для приставок, приставки, аксессуары)**
- **Мобильные устройства (игровые приложения, устройства, комплектующие, аксессуары)**

Программа:

- **Соревнования по компьютерному спорту**
- **Конкурс «Сетевых дел мастер»**
- **«Фестиваль моддинга»**

телефон: 101-22-74

www.joyn.ru

GLOBAL EXPO · ВВЦ ВСЕРОССИЙСКИЙ ВЫСТАВОЧНЫЙ ЦЕНТР · КОМПЬЮТЕРРА · Мир ПК · Игромания

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Человек всегда чем-то недоволен. Это базовое свойство вида homo sapiens. Если человек доволен всем, то он либо мертв, либо святой. Именно в недовольстве сокрыта могучая сила эволюции. Ты чем-то недоволен и начинаешь делать что-то, чтобы исправить то, что тебе не нравится. Надоели старые носки — берешь деньги и идешь в магазин за новыми. Не нравится правительство — хватаешь швабру и лезешь на баррикады. Устал от однообразного окружения — запрыгиваешь в звездолет и отправляешься штурмовать просторы вселенной, покорять маленьких зеленых человечков в миниатюрных скафандрах, полоть грядки на Марсе и разводить хрюшек на Венере.

Недовольство — двигатель прогресса. Будь Кристобаль Колон (известный подавляющему большинству людей как Христофор Колумб) доволен своим положением, он не организовал бы экспедицию и не отправился бы на поиски новых континентов. Не питай кроманьонец отвращения к сырому мясу, он никогда бы не начал использовать огонь. Наконец, будь разработчики компьютерных игр довольны тем, что уже есть на рынке, не было бы «Игромании» — никто не делал бы новых проектов, и нам не о чем было бы писать.

Вот такая вот хитрая загогулина. Поэтому сегодня мы подобрали все письма исходя из такого важного критерия, как недовольство. В каждом письме и в каждом ответе будет присутствовать элемент «поперешности», неудовлетворенности чем-либо. Внимательно следите за ходом мыслей и мотайте на ус, как негативную эмоцию можно направить в конструктивное русло.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели, и, о господи, товарищ Старпом, что за мозговоротное вступление?! Разумеется, никакого специального отбора писем по признаку «недовольства» мы не делали. Но, что самое удивительное, Алексей в чем-то прав. Пролистав прошлые номера «Игромании», я обнаружила, что абсолютно любое письмо и любой ответ содержат элемент негатива и вытекающего из него конструктива. Судя по всему, это некая особенность человеческой психики: перед тем, как что-то делать, надо сначала понять, что именно требует изменений.

Теперь о делах насущных. Когда мы работали над текущим выпуском «Почты», на наши почтовые ящики начали приходить ответы на первоапрельский конкурс, анонсированный в прошлом выпуске журнала. Забавно, но далеко не все ответили правильно, хотя победитель определился уже на третий день после поступления номера в продажу (мы объявим его в следующем выпуске). А пока пытаемся придумать, что же такого шуточного ему подарить: вариантов множество, и мы пока не остановились ни на одном.

Усаживайтесь поудобнее, приготовьтесь читать наши ответы на письма и параллельно думать, как бы вы лично ответили на то или иное послание. Ведь это так увлекательно — не просто читать чужие мысли, но и генерировать свои.

ПИСЬМО НОМЕРА

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ПЕРТУРБАЦИИ

Приветствую! Небольшое вступление: недавно в «Диптауне» (мир Activeworlds, «Игромания» писала о нем год назад) прошел вечер поэзии. Я решил дать почитать лог вечера одной девушке с весьма консервативными взглядами. Как и в любом чате, помимо стихов там было немало флейма, поэтому ответ девушки был предопределен: безграмотность и общее снижение культуры русского языка. А я, как преданный адепт Клавы Мышкиной и рунета, отбросил все свои джентльменские убеждения и постарался защитить наше комьюнити. И вот что из этого вышло.

Хочу заметить, что «население» рунета — это отдельная субкультура, участниками которой являются молодые люди (12-35 лет), чаще всего студенты и школьники. Преобладание молодежи в рунете самым непосредственным образом сказывается на формировании русского языка. Но мы не нигилисты. Субкультура молода (около 10 лет), традиции еще только формируются, а содержащиеся образы не несут в себе отрицания.

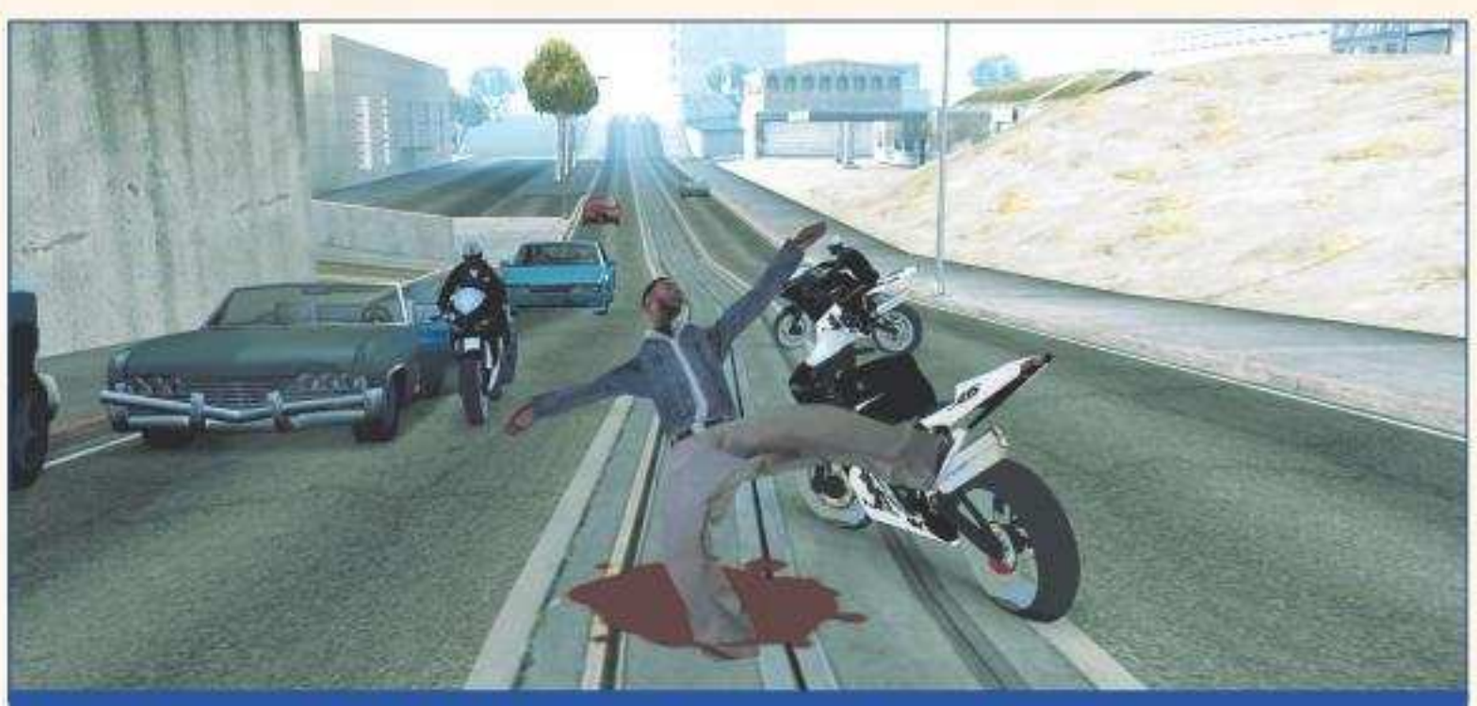
Специфика общения через Сеть накладывает определенные ограничения («Не надо делать вид, будто ты всегда говорил через клавиатуру» (с) С. Лукьяненко, «Фальшивые зеркала»). Здесь есть свои ограничения (скорость набора сообщения, отсутствие аналогов в русской речи и так далее), поэтому возникают всевозможные сокращения и заимствования из иностранных языков (преимущественно из английского). И я не вижу в этом тенденции к снижению культуры русского языка. Наоборот, происходит его обогащение. Но «все в этом мире относительно», разве не так? Положительное в одной ситуации вполне может быть отрицательным в другой.

Язык «коверкают» все, даже те, кто не пользуется интернетом. Если считать любое изменение языка злом, то уменьшительно-ласкательные сокращения и другие варианты искажения слов тоже вредны. Я же считаю, что это своего рода адаптация средств общения к изменению внешней среды, а в нашем случае изменяется инструмент общения. В различных ситуациях манера общения человека различна — это неоспоримый факт. А так как общение в Сети ни к чему не обязывает, то и манера письма изменяется по сравнению с реальностью.

В ответ девушка сделала следующий выпад: «*Давай будем признавать все, соглашаться со всем! Пусть все будет просто и весело! Поверь, как бы я этого хотела! Но к чему это приведет? Можно строить различные гипотезы и предположения или ответить однозначно: «К бессмысленной пустоте».*

Я ответил: «*Бессмысленная пустота? Так вы называете наше общество? Себя, детей, предков? Ведь подобные изменения происходят очень давно, с появления человека, поколение за поколением. Проблема отцов и детей обсуждалась, описывалась, отрицалась, но до конца не раскрыта. Хотя... я отчасти поддерживаю мнение, что общество, в котором мы живем, представляет собой не что иное как «бессмысленную пустоту». Со всеми вытекающими рассуждениями о несовершенстве социума».*

С уважением, СанСаныч.



Танец «Яблочко» в GTA: San Andreas от постоянного читателя DOOMик.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо на страницах журнала, изучите нижеследующий текст.

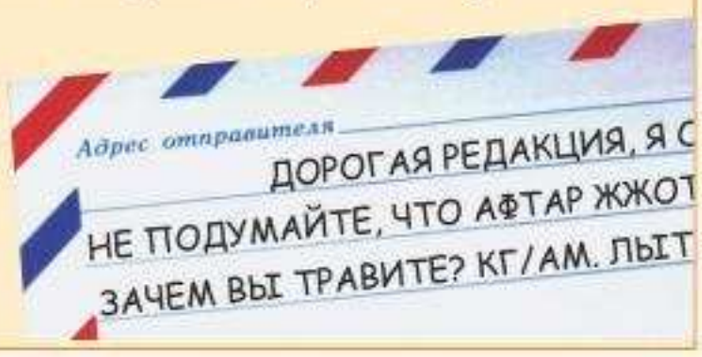
— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное письмо, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Вопрос Игромании: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «**Игры и их влияние на психику**» (из контекста понятно, что это не спам).

— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали, на ваш взгляд, очень интересную тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма по объему должен быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, сделайте в теме письма пометку «**Рассказ читателя**».

— **Форум «Почта журнала»**. На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

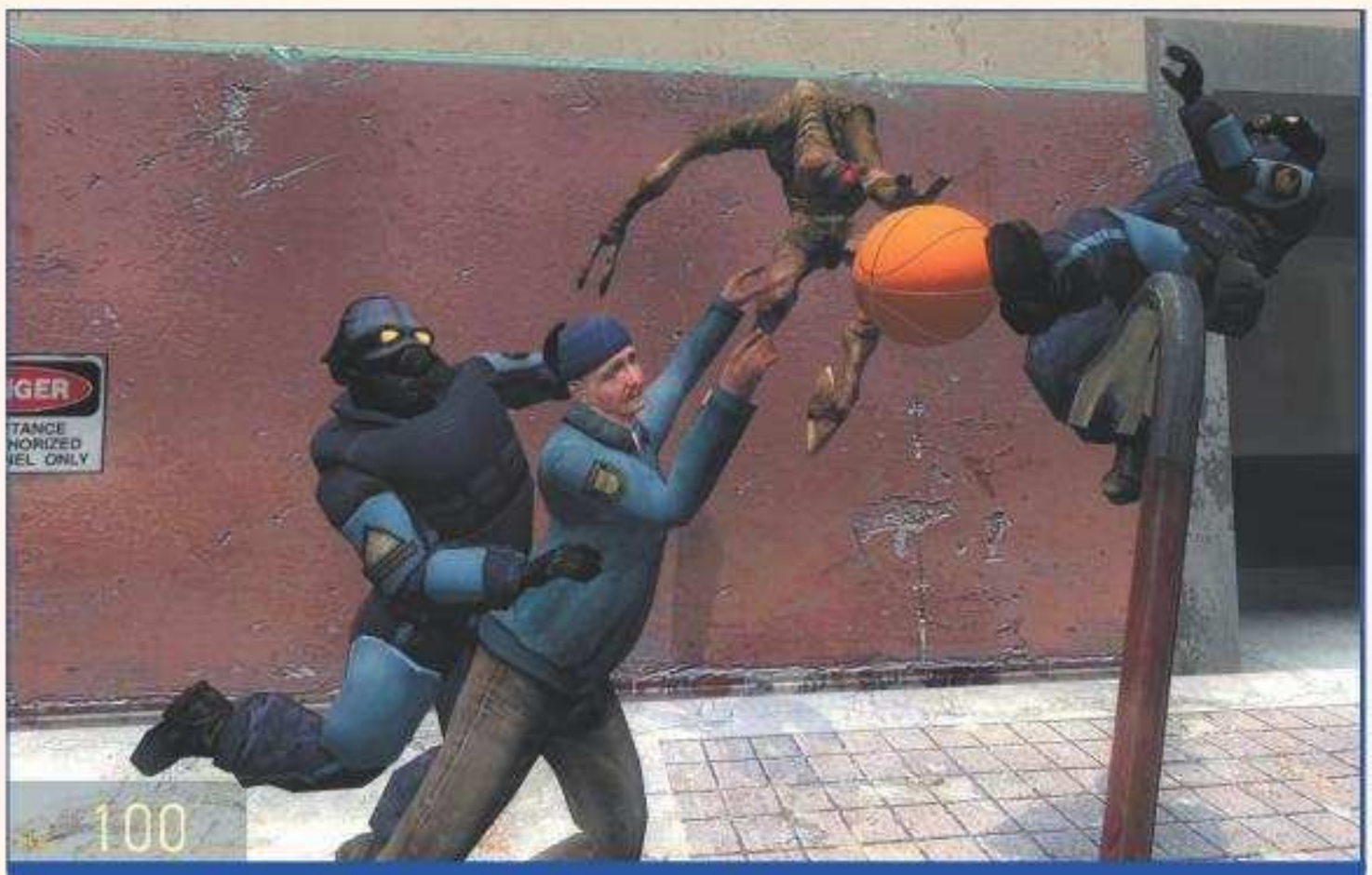


СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

По мере того как я все глубже и глубже погружалась в Сеть, мое отношение к интернет-сленгу менялось все больше и больше. Когда я еще толком не была знакома с интернетом и мне давали почитать тексты, распечатанные с различных сайтов, я приходила в тихий ужас. Мои представления о правильном построении предложений, написании слов, пунктуации вступали в бурную реакцию с тем, что я видела на листке бумаги. А видела я вопиющую безграмотность, ужасающее коверканье терминов, невнимание к знакам препинания...

Но время шло, я начала общаться в чатах, читать все больше произведений, скажем так, рунет-эпистолярного жанра. И сама не заметила, как неприятие сменилось сначала нейтральным отношением к использованию жаргонизмов, сокращений, неологизмов и окказионализмов, а затем и трепетной любовью к ним. Все эти примитивы, от элементарных сокращений до вездесущих «падонкоффских» вариаций на тему «лытдыбра», «преведа», «кросавчегов» и «аффтар жжот», стали до боли родными.

Не думаю, что русский язык от этого что-то теряет. Достаточно выйти на улицу, встать в



Залихватский баскетбол в Half-Life 2 от читателя Ubu.

УМНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ЧИТАЙТЕ В МАЙСКОМ НОМЕРЕ:

№5 2006

224 СТРАНИЦЫ

8 GB DVD

В ЗАЛЕ СУДА

ГЕРОИ МАЛЬГРИМИИ

СДЕЛАННАЯ МАЛОИЗВЕСТНОЙ КОМАНДОЙ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГРА ВЫЗВАЛА ОЖЕСТОЧЕННЫЕ СПОРЫ ИГРОКОВ И РЕЦЕНЗЕНТОВ. ОДНИ ОБЪЯВЛЯЮТ ЕЕ ЧУТЬ ЛИ НЕ ЗАМЕНОЙ «ГЕРОЯМ МЕЧА И МАГИИ», ДРУГИЕ — СЕРОСТЬЮ И ПЛАГИАТОМ. ТАКОЙ ВОПИЮЩИЙ СЛУЧАЙ НУЖДАЕТСЯ В ПОДРОБНОМ СУДЕБНОМ РАЗБИРАТЕЛЬСТВЕ — КОТОРОЕ ВЫ УВИДИТЕ НА НАШИХ СТРАНИЦАХ. ОТ ИМЕНИ ОБВИНЕНИЯ ВЫСТУПАЕТ КОНСТАНТИН ЗАКАБЛУКОВСКИЙ, ЗАЩИТУ ПРЕДСТАВЛЯЕТ DASH, А РОЛЬ АРБИТРА РЕДАКЦИЯ ВРУЧИЛА АЛЕКСЕЮ ШУНЬКОВУ.

СУДЬБА ХИТА

THE ELDER SCROLLS

НА ДНЯХ ВЫХОДИТ ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ ВЕЛИКОЙ СЕРИИ — OBLIVION; САМОЕ ВРЕМЯ ЗАДУМАТЬСЯ О ТОМ, КАК РОСЛИ ЭТИ ИГРЫ И ЭТОТ МИР, ЧТО НОВОГО ОНИ НАМ ПРИНЕСЛИ И КУДА МОГУТ РАЗВИТЬСЯ В ДАЛЬНЕЙШЕМ. ОБ ЭТОМ ПИШЕТ НАМ ТИМУР ХОРЕВ.

ВОКРУГ ИГРЫ

МИКРОКОНТРОЛЬ

ЧТО ЭТО ЗА ЗАГАДОЧНЫЙ ЗВЕРЬ — МИКРОКОНТРОЛЬ, И КАК ОБРАЩАТЬ В ПОБЕДУ СВОИ СПОСОБНОСТИ БЫСТРО ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В ОБСТАНОВКЕ И УПРАВЛЯТЬСЯ С МЫШЬЮ? ОБ ЭТОМ РАССКАЗЫВАЕТ НОВАЯ СТАТЬЯ ФЕЛИКСА МОРОЗОВСКОГО.

ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ

WARHAMMER 40 000

МЫ НАЧИНАЕМ НОВЫЙ ЦИКЛ РАССКАЗОВ ОБ ИСТОРИИ ИГРОВЫХ МИРОВ. НА ЭТОТ РАЗ РЕЧЬ ПОЙДЕТ О ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER 40 000, И ПЕРВОЙ В СЕРИИ БУДЕТ ИСТОРИЯ ИМПЕРИУМА. ТЕ, КТО ИГРАЕТ В DAWN OF WAR, НЕ ЗНАЯ, ЧТО ЗА СИЛЫ НАХОДЯТСЯ ПОД ЕГО НАЧАЛОМ ИЛИ ПРОТИВОСТОЯТ ЕМУ, ОБКРАДЫВАЕТ САМ СЕБЯ — ЭТА ВСЕЛЕННАЯ ЗАСЛУЖИВАЕТ ТОГО, ЧТОБЫ ЗНАТЬ О НЕЙ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ГОВОРЯТ БРИФИНГИ ПЕРЕД МИССИЯМИ.

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

очередь, проехаться в метро, чтобы понять, что все мы говорим, вроде бы, на одном языке, но совершенно по-разному. Скажите какую-нибудь резкость продавщице бакалейного отдела Глаше, и она выдаст вам такую замысловатую фразу, состоящую исключительно из арготических элементов, что вы сразу поймете — ее русский и ваш русский находятся на разных полюсах языковых координат. Поэтому я думаю, что язык рунета не вредит, а скорее дополняет и обогащает великомогучий.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Скажу так. Любая группа граждан, которая собралась вместе, старается тем или иным способом отделить себя от других групп граждан. Показать, что они не такие, как все. Что они умнее/лучше/оригинальнее/сильнее/толще/длиннее/нужное подчеркнуть. Это стремление вполне естественно и имеет конкретные эволюционные причины. Это ни хорошо, ни плохо, просто некий факт, который стоит учитывать.

Один из способов выделения (читай: возвышения) себя среди окружающих — создание замкнутого, понятного только членам группы языка. За примером далеко ходить не надо: арго, технический язык, медицинская терминология, «братковый» сленг, тюремный жаргон... Все это способы обозначить границы внутри социума: вот здесь вы, а вот здесь мы.

Для языка же в целом подобный феномен тоже не может быть ни плохим, ни хорошим. Русский (да и любой другой) язык всегда развивался под давлением множества таких вот групп людей, каждая из которых привносила в него что-то новое, собственные языковые модули. Одни теряли популярность, другие, напротив, входили в оборот, их начинали использовать почти все носители языка. Рунет — всего лишь еще одно такое единство. Оно не способно ни развалить язык, ни вознести его до небес. Все идет своим чередом. Можно расслабиться и пойти выпить чашечку кофе...

ПИСЬМО №1

ЧАЙНИКОМ ПО ЛАМЕРУ

Привет, «Игромания»! Сразу к делу: среди «продвинутых» геймеров хорошим тоном считается брезгливое отношение к так называемым ламерам. Я сам начинающий игроман, и меня напрягает такое отношение к новичкам. Их принимают за низшую касту! А вспомните, что вы когда-то были сами такими же. От такого отношения мне хочется самому «прокачаться» и унизить, порвать других ламеров. А если бы вы поддержали нас (меня), то у меня было бы желание поступить так же.

P.S. А знаете что, я возьму и помогу другим новичкам, чтобы те в свою очередь помогли другим и искоренили это вредное желание выделиться в ущерб другим.

P.P.S. Еще раз повторяю, это не относится к редакции «Игромании». С уважением, Myrzilka!

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Товарищ Мурзилка! Вынужден ответить своим категорическим несогласием на заявление, сделанное вами в постпостскриптуме. Лично я, конкретно Светлана, да и практически любой работник журнала «Игромания» к ламерам относится резко отрицательно. Денно и нощно мы готовы гнать поганой метлой от мониторов этих разгильдяев клавиатуры, бестолочей системного блока, бездарностей компьютерных игр. Присутствие ламера в обществе настоящих геймеров резко отрицательно сказывается не только на настроении последних, но и на их самочувствии, уважении к себе и, чего уж греха таить, благосостоянии.

«Это чей нога? Этого кого надо нога!» Василий Головань.

Потому безмерно радует, что количество ламеров в среде приближенных к компьютеру людей — величина строго постоянная. Разумеется, в процентном отношении. Статистика настаивает, что ламеров никогда не будет больше, чем три-четыре на сто адекватных компьютерщиков.

Ну а теперь, дав базовую установку, введу вас в курс дела. По непонятным мне причинам произошла подмена понятий. Сакральным образом вами было перепутано два термина — «ламер» и «чайник». Вношу ясность. Чайниками называют пользователей, которые не обладают должным уровнем компьютерной и игровой грамотности просто потому, что у них еще не было времени всему научиться. Основная характеристика чайника — стремление к знаниям, он постоянно занимается самообразованием, изучает форумы, задает умные и не очень умные вопросы, мотает полученные знания на виртуальный ус. Проходит время, и любой чайник становится всесторонне развитой личностью, способной собрать/разобрать системный блок, настроить конфиг для любой популярной игры, с легкостью ответить на вопросы очередного игроманского конкурса.

Другое дело ламер. Это существо мало того что ни в чем толком не разбирается, так еще и не хочет разобраться. Ламера абсолютно не беспокоят вопросы повышения квалификации. Он с упорством мухи бьется о стекло собственных ошибок: раз за разом наступает на одни и те же грабли. Кроме того, ламер чаще всего считает себя эдаким пупом всея земли, гением компьютерного мира. Он с пеной у рта кидается отстаивать свою точку зрения, которая обычно не имеет под собой каких-либо оснований. По жизни это классический неврастеник с манией величия: считает себя лучше других и не выносит, когда ему указывают на его ошибки.

Общаться с ламерами обычно очень непросто. Значительно проще не общаться с ними вообще. Любой разговор такой человек моментально сведет к пустому боданию. Главная задача ламера — любыми способами доказать, что он прав; или, если быть более точным, что все окружающие неправы.

Так что давайте не путать понятия. Мы в «Игромании» уважаем чайников и стараемся им всячески помогать становиться продвинутыми пользователями и геймерами. Но ламеров мы не любим, мы их игнорируем.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Хочу напомнить дорогим читателям, что помимо ламеров и чайников есть еще и третья категория пользователей — так называемые «нубы». Изначально это слово в английском языке не несло в себе негативной окраски и употреблялось для обозначения геймеров, недавно появившихся в мире какой-либо компьютерной игры. Нуб — это не чайник, а скорее желторотик.

К сожалению, сейчас слово «нуб» в большинстве случаев используют как ругательство, фактически приравнивая его к термину «ламер». Так что если вас обозвали нубом, а вы на самом деле все делали правильно, то можно и возмутиться...

ПИСЬМО №2

ПРИНЦИП ЖАБЫ

Здравствуйте, Алексей Макаренков и Светлана Померанцева. Пишет вам постоянный читатель «Игромании» Тюрин Иван из далекого Благовещенска. Мне нравится общаться по интернету, поэтому я часто сижу в аське. В последнее время меня стал мучить один вопрос. Мне иногда приходят сообщения с рекламой, там уверяют, что зайдя на такой-то сайт, вы сможете заработать кучу денег.

На сайтах со 100% вероятностью я нахожу текст примерно такого характера: «Купите программу X по цене Y, распродайте ее еще N покупателям и получите Z долларов на свой счет!» Я никогда не пробовал это делать, мне кажется (вернее, я уверен), что это все надувательство. Почему люди не могут зарабатывать деньги нормальным трудом? И почему с теми жуликами нельзя никак разобраться? Ведь на это попадается довольно немало людей.

Огромное спасибо, что дочитали мое сообщение до конца!

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Для начала объясню, почему письмо называется «Принцип жабы». Дети, которые не все свое время проводят в огромных мегаполисах, а хотя бы иногда выбираются на при-

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Господа и дамы, спешим донести до вас благую весть. Начиная с прошлого номера, на нашем диске поселилась рубрика «**Рассказы читателей**». Когда-то она уже существовала, но подло испустила дух — рассказов приходило немного, а те, что приходили, не всегда стоило делать достоянием общественности. Сейчас ситуация заметно улучшилась, рассказов приходит довольно много, поэтому мы решили возобновить их публикацию.

Ну а чтобы дополнительно разнообразить содержание раздела на диске, либо Светлана, либо я (Старпом) будем в начале каждого рассказа писать маленькую аннотацию, эдакое резюме по прочитанному рассказу. Дочитаете «Почту» и можете прямиком направляться на диск, где вас уже ждет первая порция читательских произведений. Когда и их изучите, садитесь поудобнее и начинайте писать свой собственный рассказ. Если получится хорошим — обязательно опубликуем.

роду, порой развлекаются следующим образом. Ловят лягушку или жабу, вставляют ей в зад соломинку, надувают бедную животинку через тростинку и пускают плавать в речку, озеро или, на худой конец, в лужу. Жабка не может нырнуть — она переполнена воздухом. Но постепенно газ выходит, и несчастная амфибия устремляется на глубину, подальше от своих мучителей.

Интернет-разводилы действуют по похожему принципу. В письме вас сначала надувают через соломинку несуществующими благами. Обещают, что стоит вам зайти на указанный сайт, как вы немедленно разбогатеете и телепортируетесь на Канары, где вас уже поджидают мартини в золоченом стакане, стая обнаженных девиц и налоговая полиция, притаившаяся в чапыжнике.

Ну а когда вы уже надулись до нужной кондиции и отправились на нужный кидалам сайт, вас, как ту жабку, кидают в воду — рассказывают, что именно вам нужно сделать, чтобы получить упомянутые в письме блага. Психологический прием, который действует на очень многих, даже на разумных и крайне осторожных в обычной жизни людей. Работает он следующим образом. Сначала человеку скармливается некая положительная мотивация. Ему объясняют, как ему будет хорошо, детально расписывают блага. Затем быстро объясняют, что надо сделать, чтобы всего этого достичь. Поскольку человек уже в полном восторге от посулов, у него элементарно не хватает времени, а иногда и желания (эдакий самообман), чтобы сообразить, что связи между обещаниями и описанными действиями нет никакой.

Жабка надута, запущена в свободное плавание. А сдуется она не раньше, чем из нее выкачают некоторое количество денег.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Продолжу объяснения, начатые Алексеем, и сразу перейду к ответу на вопрос, почему же с такими мошенниками никто ничего не делает. Почему их не ищут пожарные, не ищет милиция, не ищут фотографы в нашей столице. Дело не только в том, что всех не переловить. Чаще всего такие «якобы мошенники» на самом деле ничего противозаконного не совершают. Все описанные ими шаги, которые необходимо совершить для достижения упомянутых благ, очень логичны и не содержат никаких нестыковок.

Теоретически (подчеркну, что именно теоретически) так действительно можно было бы неплохо заработать — если бы не куча мелких обстоятельств, которые заработать как раз не дают. Либо покупателей нет, либо за такие деньги приобретать программы никто не будет, либо еще что-то. С юридической точки зрения придраться не к чему. Ну а то, что у конкретного пользователя (точнее, у всех пользователей) разбогатеть описанными средствами не получается, так это их, пользователей, проблемы. Алгоритм-то изложен верно.

Увы, но подобное псевдомошенничество будет существовать еще очень долго — пока не будут приняты соответствующие законы или до тех пор, пока спам не искоренят как класс.

ПИСЬМО №3

РЕТРОМАНИЯ

Недавно открыл ваш журнал за март 2003, и меня пробила ностальгия. По-моему, ваш тогдашний дизайн был лучше, а информации по играм — больше. Но не будем спорить на эту тему. Я предлагаю выпускать раз в год журнал в «ретро-стиле» — с дизайном 2003 года, дабы пробить ностальгическую слезу у читателей-ветеранов. Либо, как вариант, сделать рубрику «Ретро-мания», где можно будет писать, что было в данном номере «Мании» пару лет назад (например, в июньском номере «Игромании» за 2006 год рассказать, что было в июньской мании за 2004 год). Думаю, мысля интересная.

С уважением, tank52.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Очень приятно, когда от читателей приходят свежие и достаточно необычные предложения по изменению концепции журнала. До этого ретро-модификации еще никто не предлагал. Большое спасибо, уважаемый tank52. На одном из ближайших редакторских совещаний вынесу вопрос на обсуждение: определенная здравая жилка в нем есть, возможно, что-то похожее стоит сделать.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Обсудить, конечно, можно, но, уподобившись оракулу, предрекаю, что что-либо серьезное из этой идеи вытянуть крайне сложно. Объясню, почему. Сделать целый выпуск в стиле ретро однозначно нельзя! Во-первых, нынешний стиль «Мании», что бы кому ни казалось, значительно более совершенен и технологичен, чем несколько лет назад. Во-вторых, проностальгируют только те читатели, которые уже покупали журнал в те далекие (или не очень далекие) времена. Тем, кто приобщился к «Мании» позже, останется только недоуменно пожимать плечами да сетовать на нерадивых редакторов, у которых крыша поехала не в том направлении.

Создание отдельного раздела или хотя бы разовых статей в рамках, например, рубрики

Special теоретически возможно. Но далеко не всегда можно подобрать адекватный материал из номера «столько-то летней давности», который логично бы вписался в концепцию номера текущего. Минусы же очевидны: не всем это будет интересно, а публиковать старые статьи — значит, отбирать место у новых интересных материалов. В одном согласен — обдумать действительно стоит. Возможно, концепцию можно как-то реализовать на нашем DVD или еще как-то. Обсудим. Спасибо за предложение.

ПИСЬМО №4

СЕРМЯЖНЫЙ ИГРОСТРОЙ

Добрый день, многоуважаемые Старпом и Светлана! Пишет вам ваш постоянный читатель и завсегдатай форума «Игромании». Я хочу обсудить будущее отечественной индустрии компьютерных игр. Многие говорят, что наши игры какие-то не такие, что надо равняться на западных разработчиков. Но почему-то играем же мы все-таки в наши игры.

Так вот, что я надумал — играем мы в первую очередь в наши игры из-за их необычности. Западные игры все похожи друг на друга как две капли воды. А наши разработчики постоянно делают уникальные игры, вводят в них новаторские идеи, и в итоге именно западные разработчики заимствуют идеи у наших, а не наоборот! Так вот, мое мнение — ни в коем случае не надо равняться в плане игр на Запад. Надо создавать игры так, как самим нравится, и тогда будут у нас шедевры и все сами будут на нас равняться. Вот и все. А вы что по этому поводу думаете?

С уважением, Никита aka Manaos

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Есть мнение, что если ты что-то делаешь хорошо, лучше, чем любой другой, то рано или поздно тебя заметят и начнут обращаться к тебе за помощью. Если ты лечишь людей, то все захотят врачевать болячки именно у тебя. Если ты производишь какой-то продукт, то у тебя начнут этот продукт покупать. Если бы отечественные игры в основной своей массе были высококачественными, с отличным геймплеем, необычным сеттингом, их давно бы уже заметили во всем мире и стали бы равняться на российский игропром.

К сожалению, количество отечественных разработок, которые могут на равных конкурировать с зарубежными тайтлами, крайне невелико. Их можно пересчитать буквально по пальцам. С одной стороны, это говорит о неразвитости нашего геймдева в целом — еще не один год должен пройти, прежде чем игрострой в России дорастет до уровня той же Великобритании. С другой стороны, это отражает нацеленность российских разработчиков на внутренний рынок (все эти русские квесты, псевдоролевки по «популярным боевикам», гонки на результатах жизнедеятельности отечественного автопрома).

Лихой полет, запечатленный Кириллом Ушаковым.

Обратите внимание, что достаточно немногочисленная каста хардкорных геймеров (к которым относится большинство читателей «Игромании») такие тайтлы за нормальные игры не считает. Но это не мешает геймерам-казуалам (а их с каждым годом все больше) сметать отечественные игры с прилавков.

Полностью согласен с тем, что у наших игр должен быть свой, национальный колорит, но для начала необходимо научиться делать игры хотя бы не хуже, чем на Западе. Речь не только о технологической базе, но и о проработке сюжета, сеттинге, эргономике интерфейса. Пока в России это умеют делать единицы.

А вот когда все вышеназванное у нас будет, вполне можно будет использовать имеющиеся наработки для создания шедевральных игр «а-ля рюс».

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Я не согласна с Никитой в том, что все западные игры *«похожи друга на друга, как две капли воды»*. Не понимаю, из чего сделано подобное умозаключение: подавляющее большинство игр, в которые мы играем, сделаны за рубежом, и называть их одинаковыми я бы не стала.

Зато полностью поддерживаю автора в том, что надо создавать игры, как нам самим нравится. Алексей верно заметил — необходимо развивать технологическую базу, чтобы основные элементы сеттинга были, как бы это сказать, не хуже, чем у других. Но это вовсе не значит, что стоит прямо сейчас начинать делать проекты, как на Западе, и только когда научимся, пытаться впрыснуть в них отечественный колорит. Мне кажется, стоит совместить эти два процесса: одновременно учиться у иностранцев алгоритмам построения хорошей игры и параллельно делать тайтлы с национальными, так сказать, особенностями.

Речь не о бурых медведях в качестве главных героев экшенов, водке вместо пузырьков с маной в RPG и не о зиме в качестве вечного игрового антуража. Не надо гротесков и утрирований. Национальная черта игр — это не насильно втиснутые в игру узнаваемые культурные элементы, а нечто иное. Это, скорее, некие черты геймплея и сеттинга, которые позволяют выделить игру, сделанную в той или иной стране, из ряда прочих. И эти особенности совсем необязательно должны быть связаны с культурными элементами. Даже лучше, если не будут связаны, чтобы не опускаться до шутовства.

«Национальность» игры должна определять стилистика: это, пожалуй, самое верное слово. В отечественном игропроме она пока еще только начинает формироваться. Мне кажется, надо подождать несколько лет, и все само собой образуется. Наши разработчики начнут делать классные и, самое главное, узнаваемые игры.

Композиция «Радостный взрыв», присланная Ubu.

ПИСЬМО №5

«ЖЕЛЕЗНЫЕ» ОТМАЗКИ

Доброго времени суток, глубоко уважаемые Алексей и Светлана! Читаю «Игроманию» с 2003 года. Листая как-то журналы (а накопилось их больше тридцати), я заметил одну ну просто очень нехорошую вещь. На многие вопросы почты вы не даете ответ, просто отмазываетесь! Примеров тому множество, например, письмо №3 из мартовского номера (тема — «Бессмертный Фоллаут»). Светлана отмазалась тем, что, мол, у нас урежут зарплату, а кушать хочется... Это получается, что вы засовываете вопросы читателей в пятую точку!

Также было проведено исследование: 73% читателей-знакомых (у нас город небольшой, все друг друга знают, опрошено

было более 150 геймеров) считают, что количество отмазок увеличилось после середины 2005 г. Почему вы так делаете?

CLIIP aka Марк.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Подобных вопросов приходит немного, но все они построены по одному принципу. Поэтому отвечу по пунктам и сделаю это в стиле недовольного ламера, чтобы вы все поняли, как обычно ведут себя эти коварные зверьки (см. **Письмо №1**). Итак, если бы я был ламером, но не простым, а очень-очень умным и коварным, то ответил бы я так:

1. Причем здесь зарплаты? Прежде чем обвинять, рекомендуем внимательно читать текст. В нем было сказано об убытках для издательского дома в целом, что неминуемо скажется на качестве всех журналов. Главный вывод — зрите в корень, а не цепляйте то, что лежит на поверхности, и не додумывайте за других.

2. Что в вашем понимании отмазка? Если объяснение положения вещей и попытка толково донести до всех читателей, почему тот или иной элемент невозможно реализовать в журнале, — это отмазка, то мы можем не рассматривать подобного рода письма в рубрике «Почта». Нам кажется, что такие послания вам как раз интересны. Если не так, срочно радируйте.

Почему в своем письме вы не проявили конструктивность и не написали, как вы представляете себе ответ «не отмазку»? По вашей логике, «не отмазкой» будет только моментальное согласие сделать то, о чем просил читатель, при очевидной необоснованности этого поступка.

3. Количество писем, которые вы называете отмазками, действительно увеличилось с того момента, как Светлана и я заступили на вахту. Мы почти каждый номер подбираем одно-два типовых письма, в которых содержатся интересные предложения по развитию журнала, и рассказываем, почему данные вещи пока не воплощаются в жизнь. Делается это для того, чтобы вы знали, почему журнал не реализует какие-то важные с вашей точки зрения элементы.

Уловили главную суть?! Я, как истый ламер, везде отмазался, опустил автора письма, тыкнув его мордочкой в его собственные ошибки (а у кого их нет), но при этом, как ламер очень умный и коварный, говорил только правду и в итоге вышел сухим из воды. Чтобы развеять ламерский дух, внесу нотку конструктива. С предложениями, которые можно совершить в журнале незамедлительно, мы обычно поступаем проще: не рассматриваем их в рубрике «Почта», а сразу же реализуем. Вы просто не догадываетесь, что какое-то очередное изменение в «Мании» инициировано вашим письмом. Но не исключено, что мы в ближайшем будущем расскажем об этом.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Мы продолжаем принимать послания со ссылками на ваши шедевры сайтостроительного искусства. В который уже раз довожу до вашего сведения, что:

*Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик **mail@igromania.ru** с обязательной пометкой в теме письма «**Мы в Сети**». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.*

1. www.activex.ru/brs — сайт посвящен созданию скинов и модификаций для игры BloodRayne 2. Имеются руководства по созданию, установке, а также готовые примеры. Вопросы по этой теме можно задать на форуме.

2. http://polgames.ehl.ru — сайт об играх компании **MiST land — South**: «**Код доступа: РАЙ**» и «**Власть закона**». Готовится раздел по грядущему «**4-му батальону**». Есть нормально функционирующий форум, где всегда можно получить ответ на интересующий вопрос, также на сайте присутствует большое количество модификаций и приятных бонусов для указанных игр. Информация периодически обновляется.

3. www.hometown.ru — сайт фанатов сериала **Silent Hill**. Здесь можно скачать недостающие ролики из всех частей, музыку в высоком качестве, текстовые переводы второй, третьей и четвертой частей на русском языке, видео с диска Lost Memories, все официальные прохождения на русском языке, большое количество неофициальных гайдов, информацию о фильме Silent Hill, обои и прочее. Также работает форум, где можно пообщаться с фанатами Silent Hill.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Как ни грустно, но снова подошло время прощаться. Как раз сейчас я испытывают то самое недовольство, о котором в начале «Почты» говорил Алексей. А конструктив и действие? Ну, можно, например, внимательно изучать все приходящие в журнал письма и выбирать из них самые лучшие, чтобы следующая «Почта» получилась еще более интересной и зажигательной.

Продолжайте присылать нам столь же интересные послания, задавать такие же необычные головоломки, сетовать на не менее актуальные проблемы. Будем разбираться, решать и анализировать вместе. Целую, обнимаю, ваша Света.

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Майское солнышко, как следует прицелившись, садит лучами прямо в левый глаз. Таким неоригинальным способом бренное светило напоминает, что следующий номер выйдет, когда на дворе уже будет почти лето, а в игровой индустрии наверняка образуется локальный застой до самого сентября месяца. Да, мы этим недовольны. Конструктив очевиден — мы уже почти надрываем пупки, чтобы заполнить формирующийся вакуум максимально интересными и поучительными материалами.

Недовольны тем, что я все время говорю о недовольстве? Подумайте на досуге, что с этим можно было бы сделать и какой конструктив извлечь. А пока — до скорых встреч на страницах журнала ровно через месяц. Играйте в свои любимые игры и не кашляйте! ■

Mobi май 2006 №5

читайте в номере:

ТРЕТЬЕ ПОКОЛЕНИЕ СОТОВОЙ СВЯЗИ В РОССИИ
КОГДА 3G ПРИДЕТ В РОССИЮ

ПРЕСТУПЛЕНИЯ, КОТОРЫЕ МЫ СОВЕРШАЕМ
ЗА ЧТО МОГУТ НАКАЗАТЬ В ИНТЕРНЕТЕ

НОУТБУКИ-ТРАНСФОРМЕРЫ
:: TOSHIBA TECRA M4
:: FUJITSU-SIEMENS P1510
:: HEWLETT-PACKARD TC4200

КАТАЛОГ
МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, КПК И НОУТБУКОВ

тема номера:

а также:

ЭКСПЕРТИЗА

NOKIA 3250
SONY ERICSSON W900I
QTEK 9000
CMOTECH CNU-510
TOSHIBA SATELLITE M70
ASUS A6
LG LW20

ПРАКТИКА НОМЕРА

СЪЕМКА ПАНОРАМ
ПРОШИВКА SONY ERICSSON K750
ПРОСМОТР ВИДЕО НА СМАРТФОНЕ
НАСТРОЙКА ПОЧТЫ НА КОММУНИКАТОРЕ
СКАЧИВАНИЕ ФАЙЛОВ ЧЕРЕЗ OPERA MINI

ИГРЫ ДЛЯ ТЕЛЕФОНОВ

CALL OF DUTY 2
CRAZY FROG
EMPIRE EARTH
RIKKI THE DWARF
SWAT FORCE
TRANSFORMER
ВЕСЕЛАЯ БАНДА В ОПЕРЕ

СОТНИ ПРОГРАММ НА MOBI-ДИСКЕ

журнал о том мобильном, который у тебя уже есть

Юрий Нестеренко
http://yun.complife.ru/1st.htm

Научная база

Три ряда колючей проволоки опоясывали объект по периметру. Горячий ветер пустыни со скрипом покачивал таблички с эмблемами биологической опасности и надписями «*Собственность правительства США. Не влезай — убьет*». Кто именно убьет, не уточнялось, хотя пулеметные вышки по углам ограждения позволяли сделать на сей счет некоторые предположения. Пропыленный джип затормозил перед могучими стальными воротами. Вышедший из будки двухметровый громила-сержант долго и придирчиво изучал протянутые ему из машины документы, водя пальцем по строчкам и шевеля губами. Наконец ему удалось сложить буквы в слова, и он отступил на шаг, отдавая честь:

— Добро пожаловать, сенатор.

Дверца распахнулась, и в растрескавшуюся от зноя землю хищно вонзился каблук. За ним еще один. Сенатор от Демократической партии Билларии Клинерман выбралась из машины. Навстречу ей из разъезжающихся створок ворот уже спешил упитанный коротышка в развевающемся белом халате.

— Добрый день, сенатор! Позвольте представиться: доктор Сканк, научный руководитель Центра по контролю и профилактике заболеваний. Позвольте показать вам наш проект.

— Я здесь именно за этим, — холодно ответствовала миссис Клинерман. — И, кстати, это мой проект.

Широким строевым шагом сенатор двинулась за семенящим доктором. Пройдя по коридору мимо дверей с надписями «Бубонная чума», «Лихорадка Эбола», «Птичий грипп» и «Смотрение мыльных опер», они оказались перед покрытой косыми красно-желтыми полосами дверью, на которой горели грозные буквы: «*Запретная зона. Идет эксперимент!*». Сканк вставил свою карточку в щель, приложил к сканеру средний палец, и лишь после этого они смогли пройти на экспериментальный полигон.

— Вот наш подопытный, сенатор. Не беспокойтесь, он нас не видит — это стекло прозрачно лишь с одной стороны.

— Оно достаточно прочное? — осведомилась сенатор, впервые выказывая признаки неуверенности.

— Выдерживает очередь в упор из М16.

— М16... Я слышала, эти типы в одиночку расправляются с целыми армиями... — пробормотала Клинерман, но все же отважилась подойти к стеклянной стене. Некоторое время она молча изучала находившегося внутри.

— Давно он в таком состоянии? — спросила она наконец.

— Уже почти две недели.

— За это время есть какие-нибудь изменения?

— Дошел до восьмого уровня.

— Я не об этом! Что у него с общим физическим состоянием?

— Нормальное. Ест, правда, меньше среднего — ему жалко терять на это время...

— Ага! Значит, бедному ребенку грозит истощение?

— Нет, ему-то как раз не грозит. В отличие от большинства американцев у него нет ожирения.

— А насколько у этой жертвы алчных игровых магнатов ухудшились координация и концентрация внимания?

— На минус 20-25%, — честно ответил Сканк.

— Что значит «на минус»?

— Значит, что улучшились. Без этого он бы дальше пятого уровня не прошел. Кстати, ориентироваться в пространстве он тоже стал лучше. Выход из лабиринта находит даже без карты.

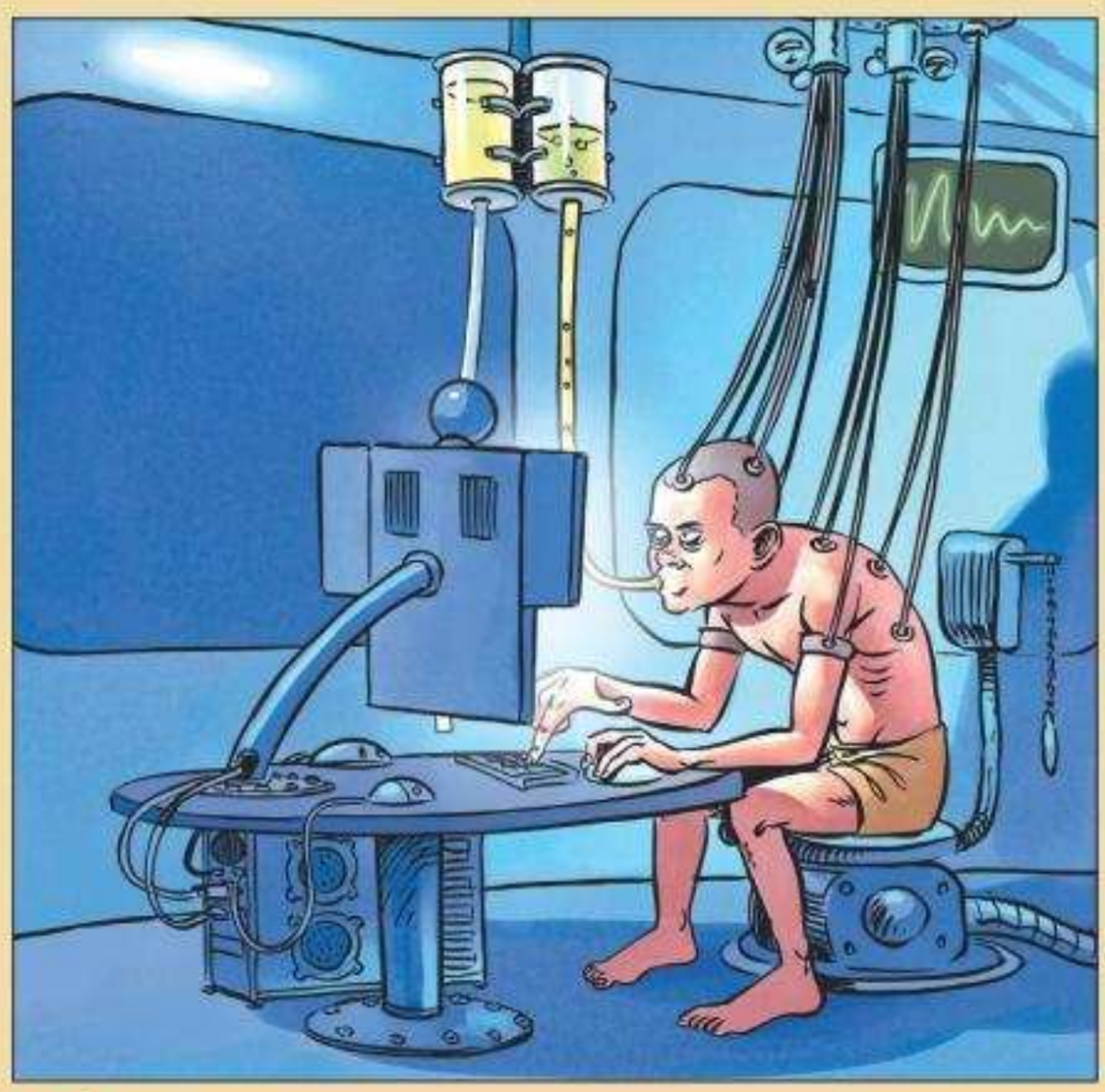
— Но социализация у бедняги, разумеется, на нуле? Ни с кем, кроме компьютера, он общаться не способен?

— Вообще-то, общаясь на форумах и в чатах, он уже завел себе приятелей в пяти странах...

— Но уж способность-то к обучению у этого несчастного, я надеюсь, пострадала?

— За последнее время он изучил тактико-технические характеристики 12 видов оружия, освоил управление четырьмя видами летательных аппаратов и шестью видами бронетехники, прочитал множество справочных материалов по истории Второй мировой войны, выучил несколько фраз по-японски и продолжает пополнять словарный запас...

— Черт побери! — заорала миссис Клинерман. — Сканк, что вы такое несете?! Вы вообще понимаете, зачем вы здесь? Налогоплательщики выделили нам 90 миллионов долларов — их, правда, никто не спрашивал, но тем не менее — на то, чтобы мы на основании строгой научной базы объективно и непредвзято выяснили, что компьютерные игры чрезвычайно вредны для детей и подростков! А вы что мне тут показываете?! Может, вам лучше пойти работать пиар-менеджером какой-нибудь «Убий Софт» или «Мрактивижин»? А может, вы уже на них работаете?



— Но сенатор... — растерянно пятился Сканк, — мы тут ни при чем... Это же объективная научная истина. Мы специально выбрали подростка из неблагополучной среды и дали ему игру с большим количеством насилия... Создали все условия, а он...

— И почему эти ученые не понимают самых очевидных вещей? — всплеснула руками миссис Клинерман. — Объективная истина это то, что попадает в объектив журналистов. И ее надо не изучать, а создавать! На каком он у вас уровне?

— Я же сказал — на восьмом...

— Да нет же, тупица! Я про уровень сложности. Только не говорите мне, что на нормальном.

Доктор молча устремил взгляд сквозь стекло на сидевшего за компьютером лохматого парня, увлеченно орудующего геймпадом.

— Сканк, вы язык проглотили? Я, кажется, задала вам вопрос!

— Вы сказали — не говорить.

— Уффф... — тяжело вздохнула сенатор. — Немедленно, слышите, немедленно поставьте ему максимальный! А через полчаса, — осклабилась миссис Клинерман, — мы померяем его уровень агрессивности.

Сканк радостно кивнул и защелкал кнопками на пульте. Со временем облик игрока и в самом деле стал меняться. В глазах появился нехороший блеск, волосы встопорщились, а изо рта все чаще вырывались неполиткорректные наименования рептилий и бастардов («гады» и «ублюдки» соответственно).

— Ага! — возликовала сенатор. — Вы это записываете?

— Конечно, но нам это ничего не дает, — осторожно заметил доктор. — Защитники игр не отрицают, что игроки испытывают агрессивные эмоции. Они лишь утверждают, что эти эмоции остаются в мире игры, а не переносятся на реальных людей...

— А вот это мы сейчас посмотрим! Как только его в очередной раз убьют, запустите к нему другого мальчишку.

— Среднестатистического?

— Сканк, вы совсем идиот или притворяетесь? Нет, конечно! Из района, с которым враждует район нашего подопытного, болеющего за другую спортивную команду, чтоб на нем была соответствующая символика, и, разумеется, другого цвета кожи. И, само собой, он должен быть явно слабее подопытного, чтобы тот уж точно не сомневался, что может его побить!

Через некоторое время, когда игрок с возмущенным воплем откинулся на спинку кресла, в стеклянный куб, явно получив ускорение откуда-то извне, влетел бритоголовый негритенок в майке футбольного фаната. Увидев парня из чужого района, с которым ему уже доводилось встречаться в уличных драках, он попятился, но дверь за его спиной уже была заперта. Игрок оторвал взгляд от монитора и уставился на вновь прибывшего.

— Ну-ка поди сюда, — мрачно потребовал он.

Автор иллюстраций - Александр Ремизов

Издатель: NCsoft ● **Разработчик:** ArenaNet ● **Издатель в России:** Бука

ИГРОМАНИЯ

L.A. RUSH

PIMPED OUT, JUICED UP
FLYING HIGH!

Май

1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

Издатель: Midway Games ● **Разработчик:** Midway Studios Newcastle ● **Издатель в России:** Новый Диск

Негритенок, стараясь не показывать страха, приблизился.

— Ты в Medal of Donor играл? — строго осведомился подопытный.

— Ну, играл...

— Всю прошел?

— Нет, на шестом уровне пока...

— Черт! А я на восьмом застрял. Они тут как озверели, сам не пойму, откуда у них вдруг столько огневых точек взялось... Слушай, а ты до шестого уровня быстро дошел?

— Ну, дня за два...

— На какой сложности?

— На предпоследней.

— Хм, круто! Тогда давай вместе думать, как восьмой пройти. Видишь, тут у них береговые батареи лупят в лоб, а с востока такая ПВО, что разносит в клочья все летающее...

— А если ночью десантироваться на планере? Я проверял — когда нет шума моторов, зенитчики не рыпаются.

— На планере, говоришь? А это идея...

Сорок минут спустя совместными усилиями уровень был почти пройден, когда четверо ворвавшихся мускулистых лаборантов ухватили негритенка и потащили прочь.

— Прощай, друг! — кричал он, вырываясь. — Задай им за меня! И звони, как выйдешь отсюда!

— Ага, потусуемся вместе, — ответил подопытный. — А ты своим передай, чтоб они на разборку с нашим районом приходили.

— Куда? — поскучнел негритенок, уволакиваемый за ноги.

— Как — куда? На сервак, конечно! Командой на команду!

Сенатор Клинерман бегала по лаборатории, выбивая каблуками короткие пулеметные очереди. Один из каблуков, не выдержав подобного форсажного режима, подломился, и Клинерман начала падать, однако Сканк неуклюже подхватил ее.

— Немедленно уберите от меня руки, грязный извращенец! — возмутилась госпожа сенатор. — То есть сначала поставьте меня на... — но доктор уже послушно выполнил первую команду, позволив миссис Клинерман довершить свое падение. Столкновение с низменной стороной действительности в виде пола лаборатории, однако, породило у нее новую идею.

— Мы должны доказать, что компьютерные игры развращают молодежь, — заявила она.

— Уже пробовали, — вздохнул Сканк. — Спрашивали его, не хочет ли он посмотреть Playboy. Он сказал «конечно, хочу». Но как только убедился, что это не журнал про игроков и не новая игровая приставка, потерял к нему всякий интерес.

— Бездари, — прошипела госпожа сенатор. — Всему-то вас надо учить. Подошлите к нему профессиональную проститутку!

— Но, — засомневался Сканк, — он же, некоторым образом, несовершеннолетний...

— А мы как раз и боремся за нравственность несовершеннолетних! Действуйте! — миссис Клинерман повернулась и, хромая, направилась к выходу из лаборатории.

— Куда вы?

— Не думаете же вы, что я буду смотреть на эту пакость! — возмутилась сенатор. — И вам не советую, пока вас не привлекли за педофилию!

Дверь, ведущая в куб, снова открылась, и внутрь, виляя бедрами, вошла фигуристая особа в обтягивающей черной коже и высокой фуражке нацистского образца. В руке она держала настолько своеобразный фаллоимитатор, что опознать его предназначение с первого взгляда было весьма затруднительно.

— Привет, герой, — проворковала она.

Подопытный нехотя оторвался от монитора, но затем его взгляд оживился.

— О, классный прикид! — воскликнул он. — У меня тут как раз миссия за Германию. Иди сюда, тебя-то мне и не хватало!

Проститутка, обольстительно улыбаясь, приблизилась.

— А это у тебя что — джойстик? — поинтересовался подопытный.

— Да, это «палочка удовольствия», — согласилась проститутка.

— Ой, да у него же разъема нет. Ничего, я тебе мышь дам.

— Мышь? О, как необычно...

— Еще бы! Обычно я и сам управляюсь. Но тут меня уже вконец задолбали, лучше попробовать вдвоем...

— О да!

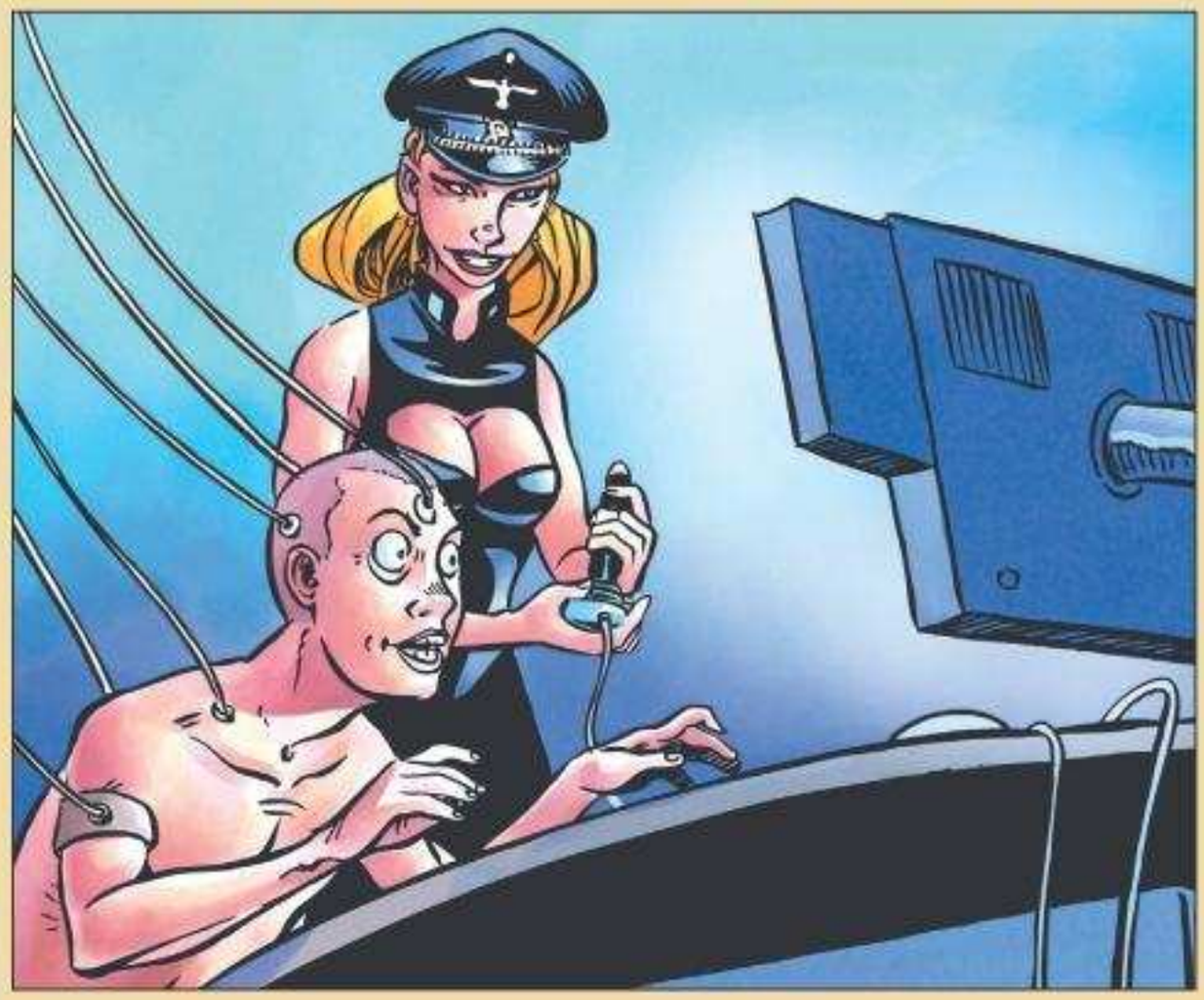
— Ты вообще играть-то умеешь?

— Да, мы сейчас поиграем! Какая у меня будет роль — госпожи или рабыни?

— При чем тут роль, это же не RPG, — отмахнулся подопытный.

— Ну, в смысле, кем я буду?

— Стрелком башенной турели. При таком числе врагов я не успеваю рулить и целиться одновременно. Бери мышь, тип боеприпасов меняется правой кнопкой — танки долбай бронебойными, укрепления фугасными... Да, и про верхнюю полусферу не забывай!

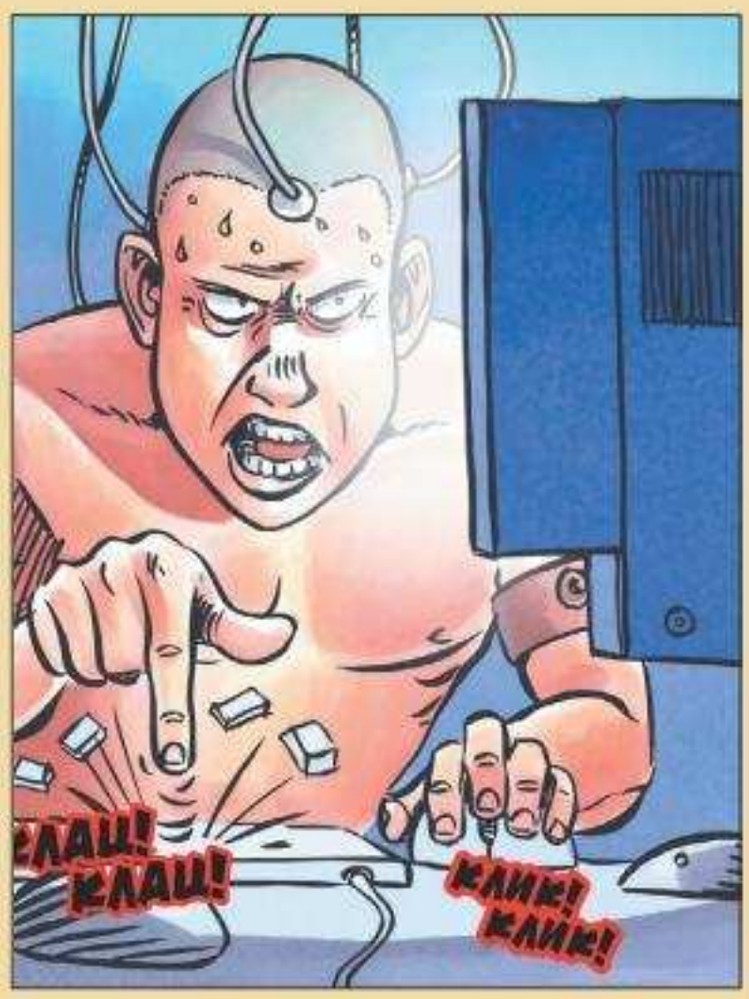


— Которую из двух? — проститутка уставилась на свою грудь.

— Каких еще двух? Тут и одной по самое никуда — у них там целый полк штурмовиков!

— П-полк? Мне говорили, что будет один клиент...

— Да это вечно так — на брифингах говорят одно, а выходит совсем другое! Ничего, прорвемся!



Через час проститутка вновь предстала перед своими нанимателями. Вид у нее был усталый, но довольный.

— Ну как? — осведомилась миссис Клинерман.

— Задание выполнено.

— А подробнее? — живо заинтересовался Сканк.

— Мы подавили стационарные огневые точки, прорвались через ущелье, ударом во фланг рассеяли средние танки противника, перерезали коммуникации, ну а дальше уже дело техники — лишившись снабжения, они не смогли долго удерживать подступы к аэродрому, и мы прямой наводкой...

— Ну а потом-то, потом?

— Все. Прошли на девятый уровень.

— Тьфу! — воскликнула госпожа сенатор. — Тебя же не за этим посылали!

— А я, между прочим, вообще профессию решила сменить. Хочу в гейм-девелоперы податься. Буду разрабатывать дизайн уровней. Для мазохистов.

— Угу, — проворчал Сканк, — чтобы, значит, игроки потом писали на форумах: *«И какой же садист такой уровень придумал?!»*. А ты в ответ: *«Мальчики, а как вы догадались?»*.

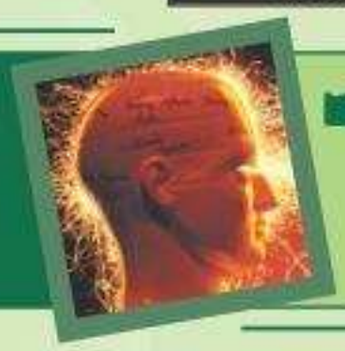
— Так! — рявкнула Клинерман. — Всех посторонних вон! Настало время для решительных действий. У нас на кону здоровье и благополучие нашей молодежи. И девяносто миллионов долларов, если кто вдруг забыл. Сканк, давайте сюда ваших охранников... то есть лаборантов.

В помещение вошли, поигрывая бицепсами, четверо амбалов.

— Слушайте задание на лабораторную работу. Цель работы: доказать подопытному, что компьютерные игры — это очень-очень вредно, опасно и приводит к насилию в реальной жизни. Получить от подопытного чистосердечное признание этого факта. Наглядно продемонстрировать преимущество традиционных американских видов спорта над компьютерными играми, в частности бейсбола. Доктор, раздайте научному персоналу оборудование.

Сканк вручил амбалам бейсбольные биты. Четверка, нехорошо ухмыляясь, направилась ко входу в куб.

— И пусть тот, кто скажет, что этот несчастный ребенок попал в больницу не из-за своего пристрастия к компьютерным играм, первый бросит в меня камень, — печально вздохнула госпожа сенатор. ■



ТЕСТ НОМЕР 69

ПОЛЕТ КТУЛХУ НАД ГНЕЗДОМ КУКУШКИ

Друзья и камрады, у нас к вам меганасущный вопрос: как обстоят дела с доставкой призов? Мы-то со своей стороны делаем все, чтобы они добрались до вас как можно быстрее и... чтобы они вообще добрались. Но как все это видится с вашей стороны? Пожелания, предложения и замечания шлите по адресу ***info@igromania.ru*** или на соответствующие конкурсные ящики (***test@igromania.ru***, ***screenturs@igromania.ru***, ***photo@igromania.ru***) — будем ждать с нетерпением.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Ровно семь вопросов, к каждому от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

*Ответы присылайте на **test@igromania.ru** или на **адрес редакции** с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе **«Участие в конкурсах»**.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ В The Elder Scrolls IV: Oblivion можно путешествовать:

А. На грифонах
Б. На драконах
В. На бантах
Г. Верхом на лошадях
Д. На повозках, запряженных лошадьми

❷ В полной мере оценить Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth можно только после ознакомления с книгами Лавкрафта. Ниже приведен список нескольких его произведений — вам нужно указать ту книгу, где этот злосчастный Ктулху НЕ упоминается:

А. «Тень над Инсмутом»
Б. «Хребты безумия»
В. «Зов Ктулху»
Г. «Единственный наследник»
Д. «Тварь на пороге»

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ В Tomb Raider: Legend Лара посетит несколько стран: Боливию, Казахстан, Японию и Малайзию. Нет ли в этом списке ошибок?

А. Есть.
Б. Нет, все верно.

❹ Blazing Angels: Squadrons of WWII разработана той же компанией, что выпустила в прошлом году Silent Hunter III.

А. Сущая правда.
Б. Что за ересь?

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

❺ *Paulie, Paulie take it easy. Nobody is killing anybody, get it? Just teach them a lesson; break every bone in their bodies and leave them in a pool of their own blood. Make sure those bastards needs wheelchairs!*

А. Mafia: The City of Lost Heaven
Б. The Godfather
В. GTA III
Г. Gangsters: Organized Crime
Д. Gangsters 2: Vendetta

❻ *Double the gun, double the fun!*

А. Serious Sam: The First Encounter
Б. Serious Sam: The Second Encounter
В. Serious Sam II
Г. Duke Nukem 3D
Д. Duke Nukem: Manhattan Project

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❼ Для того чтобы грудь Лары выглядела и двигалась правдоподобно, разработчики приобрели физический движок...

А. Havok
Б. Meqon
Д. Хватит уже разводить народ, ничего подобного у разработчиков не было даже в мыслях.

НАШИ ПРИЗЫ

Спонсором нынешнего «Теста» выступила компания Odeon (***www.odeon.ru***), которая предоставила нам следующие призы:

ODEON®

Победителю, занявшему первое место, достанется активная акустическая система Odeon AV-701 и DVD-плеер Odeon DVP-100.

Для серебряного призера у нас зарезервирована опять же активная акустическая система Odeon AV-100 и все тот же DVD-проигрыватель Odeon DVP-100.

Ну а третий победитель получит активную акустическую систему Odeon AV-42 и (угадайте с трех раз) DVD-плеер Odeon DVP-100.

Фотографическая память №5. Май

Напоминаем правила «**Фотографической памяти**»: от вас требуется расставить картинки из игры **Tomb Raider: Legend** в правильном порядке (сначала скрин из первой миссии, затем — из второй, далее — из третьей и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4.

Из числа всех писем с правильными ответами случайным образом будет выбрано трое победителей, которым достанутся MP3-плееры **Explay L26** с 256 мегабайтами памяти на борту. Призы предоставлены компанией **Explay** (***http://explay.ru***).

Письма с ответами шлите на ***photo@igromania.ru*** или на **почтовый адрес редакции с пометкой «Фотографическая память» и ее номером**. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе «**По журналу/Мозговой штурм**».

СКРИНТУРС номер 5 Май

Правила «**Скринтурса**» следующие: вам нужно отгадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе «**По журналу/Мозговой штурм**»).

Из числа всех писем с правильными ответами будет выбрано десять победителей. К ним и отправятся наши сегодняшние призы — рюкзаки от компании **BAON** (***www.baon.ru***).

Ответы шлите на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик ***screenturs@igromania.ru*** либо на **почтовый адрес редакции с пометкой «Скринтурс» и его номером**. Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**»!

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №3/2006

Тест №67. За чем дело стало?..

На сей раз самым трудным оказался последний вопрос — на нем срезалась основная масса читателей. Опознать, в какой стране находятся герои **Call of Duty 2** (в Германии), запечатленные на скриншоте, смогло не более половины участников конкурса.

Правильные ответы

1. **Б** (компания Frozenbyte находится в Финляндии)
2. **Г** (продолжение GT Legends называется GTR 2)
3. **А** (Knights of the Temple 2 и Gene Troopers действительно разрабатывала одна и та же компания)
4. **А** (в 25 to Life и вправду четыре режима сетевой игры — War, Raid, Robbery и Tag)
5. **А** (цитата из Tron 2.0)
6. **В** (цитата из Prince of Persia: The Sands of Time)

7. Герои Call of Duty 2, изображенные на скриншоте, находятся в Германии.

Победители

1. Артем Берсенев (г. Екатеринбург)
2. eyerentgen (***eyerentgen@yandex.ru***)
3. Arthur Aslanyan (***rthur-aslanjan@rambler.ru***)

Артем, Артур и человек с труднопроизносимым именем Глазной Рентген (eyerentgen) получают в подарок MP3-плееры **Explay LT-22** (объем памяти — 512 Мбайт). Предоставлены призы компанией **Explay** (***www.explay.ru***).

Скринтурс №3. Март

Товарищи, граждане и просто друзья, имейте в виду, что в «Скринтурсе» не бывает картинок из еще не вышедших игр! В мартовском «Скринтурсе» куча народу почему-то перепутала **Shadowgrounds** с **Prey** и, естественно, осталась с носом да еще без призов. Не делайте больше такой ошибки!

Правильные ответы

1. **Peter Jackson's King Kong**
2. **MotoGP 3: Ultimate Racing Technology**
3. **25 to Life**
4. **Shadowgrounds**
5. **World Racing 2**
6. **Жмурки**
7. **Gene Troopers**
8. **Onimusha 3: Demon Siege**
9. **Evil Day of Luckless John**

Победители

1. П. А. Прохоров (пос. Суходол, Самарская область)
2. Никита Мариненко (г. Ртищево, Саратовская область)
3. Олег Грачев (г. Калининград)
4. Роман Бондаренко (пос. Бугры, Ленинградская область)
5. Андрей Трифонов (г. Волгодонск, Ростовская область)
6. Александр Овчинников (г. Ижевск)
7. Луиза Хасанова (***louisa-hs@rambler.ru***)
8. Дмитрий Мухарлямов (пос. Унъюган, Тюменская область)
9. Виталий Могучий (г. Харьков, Украина)
10. Алексей Пастушенко (г. Симферополь)

Первая троица из этого списка награждается динамическими наушниками открытого типа **DTX8000** от компании **Beyerdynamic** (***www.bdrus.ru***), остальные семеро получают диски с локализованной версией стратегии **Star Wars: Empire at War** от компании **1С**.

Фотографическая память №3. Март

В «Фотографической памяти» без перемен — прямо как Западном фронте. Читатели в большинстве своем вновь проявили завидную эрудированность, расставив все картинки абсолютно безошибочно.

Правильные ответы

2, 1, 5, 3, 4

Победители

1. Константин Становой (г. Челябинск)
2. Кирилл Петров (г. Красноярск)
3. Наталья Чумакова (г. Чехов, Московская область)
4. Максим Смирнов (г. Тольятти)
5. Андрей Ященко (п. Новомихайловский, Краснодарский край)
6. Данил Копейкин (г. Среднеуральск, Свердловская область)
7. Владимир Бут (г. Магнитогорск)
8. Денис Антусов (г. Мурманск)
9. Юрий Ильин (г. Борисоглебск, Воронежская область)
10. Сергей Трубаков (г. Сатка, Челябинская область)

Всем десятерым победителям отправляются диски с локализацией игры **Star Wars: Empire at War**. Если вы нашли свое имя в этом списке — выходите с нами на связь.

Итоги конкурса по игре «Восточный фронт: Неизвестная война», №11'2005

В то время как космические корабли бороздят просторы **X³: Reunion**, на Восточном фронте чествуют победителей. Долгими ночами сотрудники «**Игромании**» и издательства «**Руссобит-М**» разгребали в секретном штабе гору из нескольких сотен писем (как электронных, так и бумажных) в поисках тех трех счастливчиков, которые победили в конкурсе. Итак, третье место занял **Женя Авсиевич**, который получает накопитель **USB FlashDrive** объемом 2 гигабайта. На втором месте оказался **Владислав Ногин** — ему мы вручаем жесткий диск **Maxtor MaXLine Plus III** объемом 300 гигабайт. Ну а почетное первое место отошло к **Антону Учелькину** — он становится обладателем видеокарты **NVIDIA GeForce 7800GTX** с 256 мегабайтами памяти на борту.

Призы предоставила компания **USN Computers** (***www.usn.ru***), за что ей сердечная благодарность.

Итоги конкурса «Расовый вопрос». №1'2006

Более шести сотен работ, присланных на наши почтовые ящики. Десятки оригинальных идей и смелых решений. Сотни эскизов и километровая ветка обсуждения работ на форуме официального сайта **Nival Interactive**. Да, мы ожидали чего-то подобного, но точно не в таких масштабах.

Отобрать победителей оказалось невероятно сложно. Жюри, в которое вошли геймдизайнеры **Heroes of Might and Magic**

V, пришлось прочитать и изучить несколько тысяч страниц, а потом долго еще ломать голову над тем, кто же все-таки лучший. Нам часто задавали вопрос: «*А по каким критериям вы будете оценивать работы?*». Самые разумные критерии, на наш взгляд, это оригинальная идея и целостность работы.

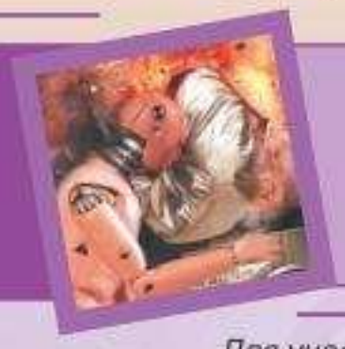
Победителей у нас трое. Первое место — у **Николая Лаврентьева** (раса Solari). В его работе оказалось множество необычных и интересных идей, некоторые из них, возможно, стоило бы развить сильнее. Особенно геймдизайнерам понравились кающиеся суккубы. Николай получает флаг с эмблемой придуманной им расы и наладонный компьютер.

Второе место — **Кирилл Крюков** (раса Glacier). Работа очень аккуратная; есть несколько интересных расовых особенностей. Кирилл получает флаг с символикой Heroes of Might and Magic V и мобильный телефон.

Третье место — **Роман Иовлев** (раса элистион). Идея хорошая, но занять более высокое место, по мнению геймдизайнеров, помешала несколько обыденная реализация. Однако несмотря на это Роман все равно получает отличный геймерский руль.

Работы победителей вы можете посмотреть на нашем **DVD**, а сейчас мы можем с чистой совестью сказать: «На свой «Расовый вопрос» мы получили достойный «Геройский» ответ!»

Рубрику подготовили:
Дормидонт Геймплейко и Андрей ибн-Александров



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «**Тест**»: 1) А, 2) Г, 3) В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа). «**Скринтурс**»: 1) The Elder Scrolls V: Lost in Oblivion 2) Call of Cthulhu: Dark Corners of the Toilet 3) The Matrix: Patch for Neo. «**Фотографическая память**»: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2, 4 — 1, 5 — 4.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором живете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания»**. Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,

SCREENTURS@IGROMANIA.RU для «**Скринтурса**»,

PHOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» **№5**, ответы на него с 90%-ной вероятностью будут в «Игромании» **№7/2006**.

5. Исходя из пункта №5, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на **майские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут **31.05.2006**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика ***winner@igromania.ru***.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т.д.), обращайтесь на ***winner@igromania.ru*** или на ***info@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин».

Холодильник «Орск»

У нас, друзья, удивительная страна. Вот уже пятнадцать лет мы находимся в стадии «рыночных реформ», переживаем «становление» и, конечно же, живем «в переходный период». И, главное, все эти «стадии» и «периоды» вот уже пятнадцать лет у нас абсолютно во всем. Ну ладно там реформа ЖКХ или военно-промышленный комплекс, хорошо, понимаем, с этим бардак и у всего остального мира. Но игровая индустрия тут причем?

«Наша игра X, увы, не дотягивает до высоких мировых стандартов... но это связано с тем, что отечественная игровая индустрия находится в стадии становления и развития» — аргумент, который лично я слышу от всевозможных деятелей этой самой индустрии чуть не по несколько раз в месяц. Какого, блин, становления? Издатели у нас есть, рынок давно поделен, а последний экономический кризис был, дай бог памяти, аж восемь лет назад. Почему же тогда «игра не дотягивает»? Может, потому что она #&%@&? Или #$%#&? Только вот смешная специфика менталитета: если #&%@& свое, родное, российское, ты его и #&%@& назвать не моги — а не то тут же обвинят в дефиците патриотизма. А с чего, скажите, мне быть патриотом? С игры **Rat Hunter** или «**Боя с тенью**», а?

Сейчас же у нас сложилась и вовсе комичная (хотя смешного в ней мало) ситуация. Устав от всей этой клоунады, творящейся в «индустрии», конечный потребитель российских игр вдруг взял и — невероятно! — усомнился в собственном патриотизме. Походите по игровым форумам и посмотрите народное мнение относительно «самого продаваемого российского продукта 2005 года» — «**Корсаров III**». Или нет, бог с ними, с «Корсарами III», после четырех патчей в них хотя бы можно играть. Посмотрите лучше мнение насчет «самой ожидаемой игры 2006 года» **LADA Racing Club** — вот уж где настоящий юмор и сатира. Согласитесь, от проекта, который преподносился как наш ответ **Need for Speed**, стоило ждать результатов хотя бы на уровне «**Адреналин-шоу**»? Купив за 354 рубля четыре диска, под завязку набитых пиаром и маркетингом, и обнаружив там вместо игры всю ту жесть, что была описана в нашей рецензии (см., кстати, раздел **R&S: Вердикт**), в перспективах российской игровой индустрии усомнится кто угодно.

Вот вы тут говорите: *«DOOM III — отстой, потому что не оправдал всех ожиданий»*. Ну ладно, не спорю, всех не оправдал, но что тогда, простите, оправдали «Корсары III» и «Лада», игры с крайне завышенным уровнем самопозиционирования? А что будет, если «не оправдает» **S.T.A.L.K.E.R.**, который, надеюсь, все-таки соблаговолит выйти в этом году? Вообще страшно подумать. Отечественное доверие к отечественным играм упадет до такой степени, что их просто перестанут покупать. Совсем.

Сегодня покупка LADA Racing Club — примерно то же самое, что приобретение холодильника марки «Орск». А вам, скажите, нужен холодильник «Орск»? Ну такой, который нужно раз в месяц размораживать и подкладывать ему под ножки газеты, чтобы не гремел? Отечественный потребитель, тратящий на «Ладу» 354 рубля, «Ладу-2» не купит уже никогда. Потому что он нормальный человек, который хочет за десять долларов купить себе счастье на пару вечеров и для которого за те же деньги на том же прилавке лежит вполне лицензионный **Half-Life 2**, **Star Wars: Empire at War** и другие хорошие игры. Спасибо нашим издателям за демпинговую ценовую политику!

И еще одна грустная ирония: в тот момент, когда я сочиняю этот месседж, до КРИ'2006, главного слета всей отечественной игроиндустрии, остаются жалкие полторы недели. Разработчики всея Руси снова соберутся в холлах московской гостиницы «Космос», снова будут делать сложные лица, вращать через очки умными глазами и читать лекции о философии и специфике моделирования сложных виртуальных миров...

Я тут на досуге попробовал составить список хотя бы из десятка российских проектов, которые хотел бы лично посмотреть на КРИ, и к величайшему своему ужасу вспомнил только три. Три игры на страну с населением 140 миллионов человек и огромной армией не по годам умных разработчиков...

Конечно, я был бы рад ошибаться. И если в следующем номере наш КРИ-репортаж начнется словами *«отечественная индустрия жива, бодро дышит и прекрасно себя чувствует»*, лично я буду абсолютно и совершенно искренне счастлив. Наверное.

Скажи лицензии «нет»

Сторонники копирайта делятся на дураков и гадов. Гады шкурно заинтересованы в том, чтобы удушить пиратство. Обычно это люди, купленные кем-то из западных лоббистов либо желающие иметь право монопольной торговли лицензией.

Дураки — те, кто считает, что от лицензионных выплат заморским авторам софта жизнь у нас в стране изменится к лучшему. Большинство дураков также являются лицемерами: полный комплект пиратских программ, который стоит на компьютерах большинства сторонников копирайта (Windows, MS Office, Photoshop, антивирус и так далее), стоит под тысячу долларов. *«Долларов, украденных у американского налогоплательщика»*, — любят говорить американцы, скрупулезно подсчитывающие недополученную по причине нашего с вами «пиратства» выгоду.

Полная необязательность и даже абсурдность копирайтного законодательства не нуждается в доказательствах. **Disney** судится с детскими садами, где детки поют песни из его мультфильмов; из библиотеки Мошкова (*ilibr.lib.ru*) изъяты Гумилев, Платонов, Ахматова и Заболоцкий; к умершей от старости девяностолетней бабушке приходят повестки в суд по обвинению в незаконном скачивании рэпа и панк-рока.

Все это напоминает сюжеты Кафки и Сухово-Кобылина — ведь абсурдность обвинений подкрепляется многолетними сроками, угрожающими нарушителям. В США максимальный срок за нарушение копирайта втрое превышает срок за убийство без отягчающих — и все еще продолжает расти. В некоторых штатах пиратство официально приравнивается к терроризму. Россию, слепо копирующую самые бессмысленные законодательные нововведения Запада, ждет то же самое — вероятно, даже в еще более позорной и унизительной форме.

Пора сказать «нет» копирайту и лицензии. Люди сочиняют игры, песни и сказки не для денег, а для удовольствия. Оклад, жалованье, гонорары, роялти — дополнительный, хотя и приятный бонус. Но люди, сидящие на окладе, часто вынуждены мириться с беспределом работодателя, а это плохо сказывается на качестве игр.

Количество денег в игровой индустрии растет обратно пропорционально творчеству. Нету кайфа, товарищи. А какой может быть кайф, какое может быть творчество, когда все вопросы решает толстый дядя с толстым кошельком, который за всю свою жизнь играл только в тетрис и солитер? Все должно быть бесплатно, а особенно святое: игры, песни и сказки.

Лет десять назад наш прекрасный народ не покупал лицензионных игр вообще. Лицензию непонятно для кого привозили из-за границы и продавали процентов на 20 дороже, чем на Западе — то есть от 40 до 60 зеленых рублей. Настоящие же игры были только пиратские.

Лицензия — явление сравнительно недавнее: в какой-то момент пираты совместно с правообладателями поняли, что дешевле будет продавать людям лицензионные версии, а прибыль делить поровну. Появились легально зарегистрированные компании, продававшие те же самые игры по пиратской цене (плюс 10% сверху), но легально. И пираты переквалифицировались в легальных производителей лицензионного продукта.

Лицензия выгодна всем. Выгодна правообладателю, потому что с паршивой овцы хоть шерсти клок. Выгодна российскому производителю, потому что так он получает легальную монополию на рынке и право прессовать своих конкурентов с помощью милиции, как каких-нибудь пиратов.

Выгодна всем — кроме нас с вами. За те же деньги мы получаем меньше продукта. Лицензионные диски снабжены переводами, во многих случаях — такими же паскостными, как и пиратские (что неудивительно — основная масса людей, производящих лицензию, прежде делали то же самое в пиратских фирмах).

Это значит, что приходится мириться с гнусавой озвучкой и переводами известных переводчиков Стилуса и Промта. Это значит, что нужно терпеть монополию одного-единственного российского производителя, купившего права на издание игры. А монополия развращает.

Все знают о чудовищной по замыслу и убийственной по исполнению защите **StarForce**, которую ставят на свои игры российские издатели. Не знаю, как у вас, но у меня на компьютере половина игр со «Старфорсом» просто не запускалась, а те, что запускались, тормозили минут по пять. Дело кончилось тем, что я объявил «Старфорсу» персональный бойкот и стал покупать только те игры, для которых есть кряки. Подозреваю, что практически все, кто сталкивался с этим средневековым пыточным механизмом, готовы платить втрое больше, лишь бы не иметь дела с этой защитой.

Недавно StarForce стал продвигать свой продукт на западном рынке. Ушлые западные программеры описывали десятки ситуаций, когда «Старфорс» не позволяет пользоваться игрой и гробит оптический привод — иногда даже фатально. Разразился жуткий скандал; пиар-менеджер **Protection Technology** (разработчик StarForce), человек по фамилии Жидков, выступил в печати с угрозами подать на недоброжелателей в суд, сделав свою криворукую фирму всеобщим посмешищем и притчей во языцех.

На Западе действует законодательство по защите потребителя, не позволяющее совсем уж нагло облапошивать покупателя. В России подобного законодательства нет, зато пока пиратских версий было предостаточно, покупатель мог голосовать карманом и бойкотировать особенно зарвавшихся пиратов. Лицензия есть сочетание самого худшего — производитель получает все права, включая полную монополию на выпуск продукта, но никаких обязанностей у него по-прежнему нет.

Дело идет к тому, что пиратские игры окончательно вытеснят, после чего лицензионщики смогут безнаказанно повышать цену плоть до западного уровня. Все это, конечно, ужасно.

ЖУКИ@MAIL.RU

http://zhuki.mail.ru

Самая ожидаемая игра года уже на Mail.ru!

Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!

Все подробности на http://zhuki.mail.ru

ТЕРРИТОРИЯ IT

@mail.ru

ВЫСОКАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ И НАДЕЖНОСТЬ

Компьютер ФРОНТ Т-90 (400) на базе двухъядерного процессора Intel® Pentium® D обеспечивает высочайшую производительность для выполнения многозадачных приложений.

intel
Pentium® D
inside™

ФРОНТ
www.frontpc.ru

ТЕХНОЛОГИЯ ПОБЕДЫ

Обозначения BunnyPeople, Celeron, Celeron inside, Centrino, логотип Centrino, Chips, Core Inside, Dialogic, EtherExpress, ETOX, FlashFile, i386, i486, i960, iCOMP, InstantIP, Intel, логотип Intel, Intel386, Intel486, Intel740, IntelDX2, IntelDX4, IntelSX2, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel, Leap ahead., логотип Intel, Leap ahead., Intel NetBurst, Intel NetMerge, Intel NetStructure, Intel SingleDriver, Intel SpeedStep, Intel StrataFlash, Intel Viiv, Intel XScale, IPLink, Itanium, Itanium Inside, MCS, MMX, логотип MMX, логотип Optimizer, OverDrive, Paragon, PDCharm, Pentium, Pentium II Xeon, Pentium III Xeon, Performance at Your Command, Pentium Inside, skoool, Sound Mark, The Computer Inside., The Journey Inside, VTune, Xeon и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

ЗАВТРА ВОЙНА

1С® ФИРМА "1С"

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2006 Crioland. Все права защищены. Сценарий © 2006 Александр Зорич

CrioLand

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт";
ТЦ"Меркадо", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ"Меркадо", Рязанский пр-кт 28.;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2 ;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1.
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Берингов пр. 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3/5 кор 1;
Ленинский проспект д.62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6/11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Остужевское кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул Лацкого, 1, цокольный этаж, «Матрица» ;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Ai»;
пл. Октябрьская, 1, универмаг "Кострома", 1 этаж, Ai

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Паликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул.Гоголя, 42 - «1С:Мультимедиа Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул.Ленина, 54. Магазин «Виктория»;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "79"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Эндюен»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»;
пр. Ворошиловский, 56 Магазин "ИГРОПОЛИС"

Самара
Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Энергия»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метида»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Свиная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метида»;
Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Имплозия»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 8;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62;
Червишевский тракт, д 23, ТЦ «Эльдорадо», 2-й этаж

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137;
ул. Трамвайная, д. 2/3, ТЦ «Парус», 2-й этаж

Челябинск
ул.Российская, 281

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивизии: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.эл12к., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,